BlueSky

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-3

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

BLUE SKY

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-3

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

C'est ainsi que le hasard les réunit... Du moins, c'est ce qu'ils croyaient.
Car le temps allait révéler que leur rencontre était prédestinée.

二人がこの時、出会った——
その本当の意味を知るのは
もっと、ずっと後のことでした——

CONTENTS

003 MC メインキャスト Main-Cast

093 SC サブキャスト Sub-Cast

100 ID アイテムデザイン Item-Designs

102 CD クリーチャーデザイン Creature-Designs

114 SD ステージデザイン Stage-Designs

156 EI エンディングイラスト Ending-Illustrations

158 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

199 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

216 RD ラフドローイング Rough-Drawings

275 SB ストーリーボード Story-Boards

287 BB バックボーン Back-Bone

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 1 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

- CH キャラクターデザイン(ラフや小物含む)
- BG イメージボード(背景美術)
- I イラスト(ゲーム用絵素材やラフ)
- PI パブリシティイラストレーション
- SB 絵コンテ
- MID モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.1-1　電子版Vol.1-2　電子版Vol.1-3

RD

ラフドローイング
Rough-Drawings

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

レッド・サハラン

Red Savarin
217

レッド・サハラン(トランス)

Red Savarin Transe
220

エル・メリゼ

Elh Melizée
223

ショコラ・ジェラート

Chocolat Gelato
226

ベルーガ・ダミアン

Béluga Damiens
231

オペラ・クランツ

Opéra Kranz
234

カルア・ナパージュ

Calua Napage
236

グレン・ザッハー

Gren Sacher
237

ブルーノ・ドンドルマ

Bruno Dondurma
238

メルヴェーユ・ミリオン

Merveille Million
240

ラーレス

Lares
242

ラーレスと同化したブルーノ

Bruno fusionné
245

シェパルド共和国

État de Shepherd
246

エアデール

Airedale
248

スピノー

Spinon
254

ビズラ

Vizsla
258

シェットランド

Shetland
263

サモエド

Samoyede
267

ヒンデンブルグ

Hindenburg
270

ロイヤルエンヴィ

Royal Envy
272

ゴールデンロア

Golden Roar
273

Rough Drawings
Character Side

B

C

A

レッド・サハラン

Red Savarin

Rough Drawings-Character Side

銃を構えた大ぶりなポーズとはにかんだ無邪気な表情がレッドのまっすぐな性格を感じさせる。主人公だけあって様々な方向性のデザインが描かれている。

A | レッド正面全身デザインラフ

B | 横顔デザインラフ

C | 武器を突き出したイメージのポーズ案

D | 体のひねりをきかせたポーズ案

E | 武器を大きく振りかぶったポーズ案

F | 決定稿に近いポーズ案

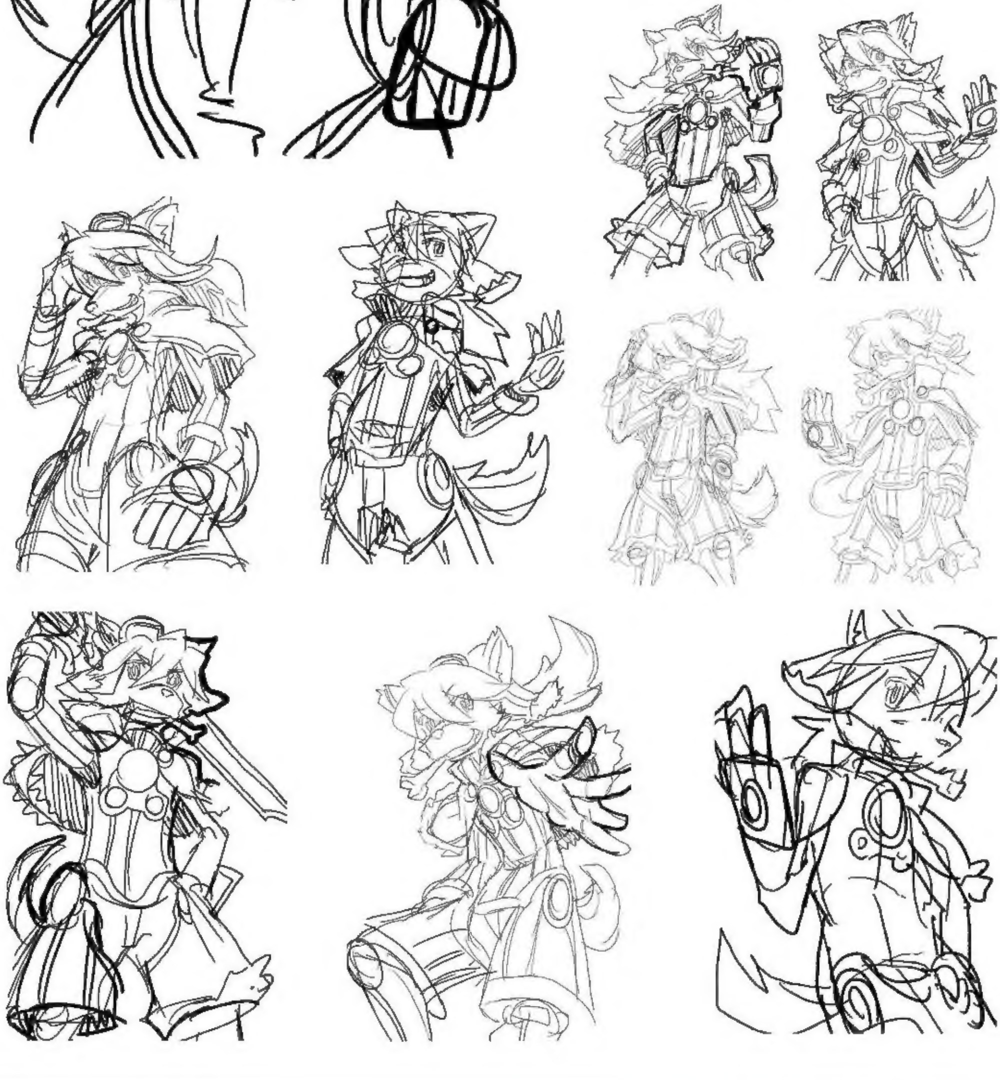
| ! | Nobuteru Yuki

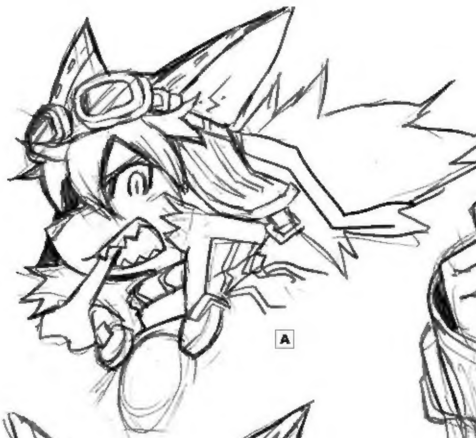
D

E

F

立ち絵グラフィックデザイン用レッドポーズ案 | I | Mamesuke

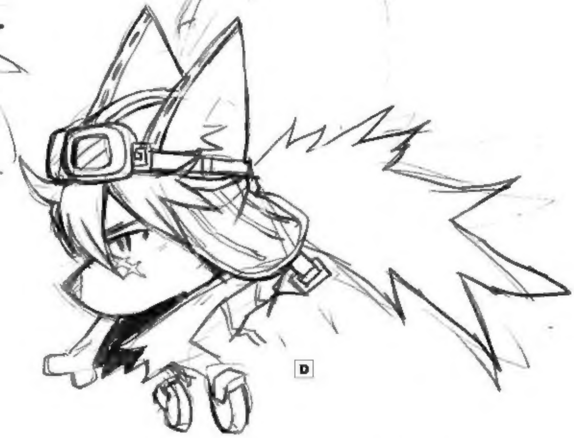




A

B

C



D

A | レッド表情デザインラフ（怒り）

B | レッド決めポーズデザインラフ

C | レッド表情デザインラフ（がっかり）

D | レッド表情デザインラフ（しんみり）

E | コートを着たレッドの初期デザインラフ

F | 軽装イメージの初期デザイン案

G | ヒトの姿の初期レッドデザイン案

| CH | WAKA

E

F

G

Character Side
Rough Drawings

トランス(レッド・サハラン)

Transe(Red Savarin)

Rough Drawings-Character Side

体に残る無数の傷跡が描かれたトランスレッドの初期設定画。中には E のように結城氏とのトランスレッドのデザインについてのやりとりが見られるものもある。

A

A | トランスレッド全身デザインラフ

B | 横顔デザインラフ

C | 表情デザインラフ(微笑)

D | 決定稿に近いデザインラフ

| I | Nobuteru Yuki

E | デザインについての修正用資料

| I | Nobuteru Yuki, WAKA

B

C

D

E

Character Side
Rough Drawings

A

B

トランスレッド、ネロ、ブランクのデザインが混在した初期のラフイラスト。
上半身裸のデザインとは他に、ネロ、ブランクのようなボディースーツのデザインも考えられていた。

A | トランスレッド初期デザインラフ

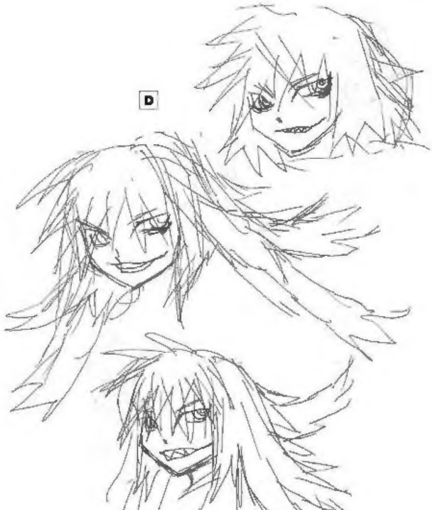
B | ブランクを連想させる初期デザインラフ

C | 拘束具のような初期デザイン案

D | トランスレッド表情初期デザイン

| CH | WAKA

C



D

エル・メリゼ

Elh Melizée

Rough Drawings-Character Side

エルの初期の設定ラフイラスト。頭身が高く少し大人っぽい印象のAに対して、Cでは全体的に女性らしさを強く感じさせるものだった。物語前半でエルは女性であることを隠しているため、性別がわかりにくいDが決定稿に選ばれた。

B

C

A

D

A エルの初期デザインラフ

B 横顔デザインラフ

C 女性らしい祈るようなポーズ案

D 決定稿に近い線画

I | Nobuteru Yuki

RD Rough-Drawings エル・メリゼ

立ち絵グラフィックデザイン用エルポーズ案 | Mamesuke

A

B

C

D

E

F

A エル表情初期デザインラフ(笑顔)
B エル表情初期デザインラフ(不安)
C エル表情初期デザインラフ(叫ぶ)
D エル表情初期デザインラフ(驚く)
E エル表情初期デザインラフ(怒り)
F エル表情初期デザインラフ(ノノ発動)
G 表情や服装の初期デザインパターン案
H 幼い姿で描かれた初期デザイン案
I 弱々しく震えている様子のイメージラフ
J Hの表情イメージラフ

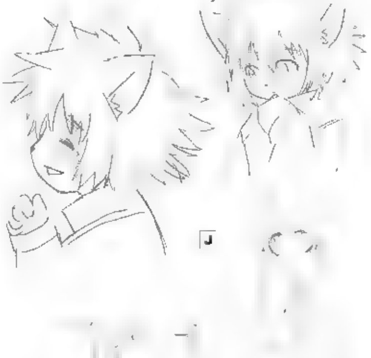
CH WAKA

G

エルとベルーガの服のデザインモチーフはネイティブ・アメリカン。エルの服の袖には儀式を行うための装飾として、長い2本の帯がついており、初期にはこの姿で開発が進められていた。

H

I



J

A

B

C

ショコラ・ジェラート

Chocolat Gelato

Rough Drawings-Character Side

決定稿よりも頭身が低く、幼い雰囲気のショコラ。
初期は立ち姿で描かれていたが、躍動感のある元気いっぱいのポーズが新たに提案された。

A | ショコラ全身初期デザインラフ

B | ショコラ横顔初期デザインラフ

C | ショコラ全身決定稿線画

| | Nobuteru Yuki

立ち絵グラフィックデザイン用ショコラポーズ案　Mamesuke

A | ショコラ表情初期デザインラフ(困る)
B | ショコラ表情初期デザインラフ(怒り)
C | ショコラ表情初期デザインラフ(嬉しい)
D | ショコラ表情初期デザインラフ(憂鬱)
E | ショコラ表情初期デザインラフ(笑顔)
F | ショコラ表情初期イメージラフ
CH | WAKA

A

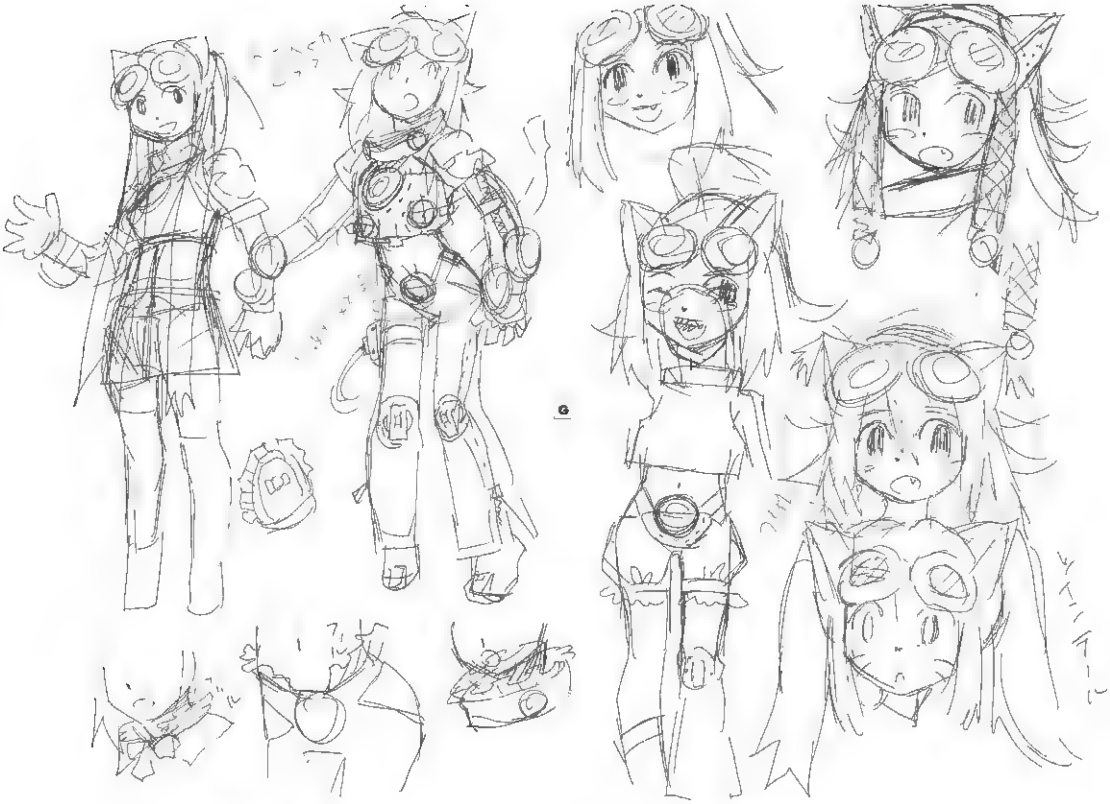
B

C

D

E

F



G

H

I

J

G｜ショコラ初期イメージラフ

H｜幼い姿の初期デザインラフ
CH｜WAKA

I｜大人びた雰囲気の初期デザイン案　CH

J　Iの別表情イメージラフ　CH

A

B

C

D

本誌 p53 でも紹介したスパイ時代のショコラのイメージラフ。銃を構える姿や強気そうな表情が決定稿のショコラとはまったく異なるキャラクター・デザインだったことが読み取れる。

A | 銃を構えるショコラ初期デザインラフ

B | 不安な表情とポーズで描かれたラフ

C | セクシーに決めポーズをとったラフ

D | 体全体で怒りを表しているラフ

| CH　WAKA

ベルーガ・ダミアン

Béluga Damiens

Rough Drawings-Character Side

マントを広げ、少し腰を落としたポーズはネコヒト特有のしなやかさと、ベルーガらしい冷静な表情が彼の心境を伝えるようだ。

A | ベルーガ全身線画

B | 横顔デザインラフ

C | 決定稿のポーズ案

† | Nobuteru Yuki

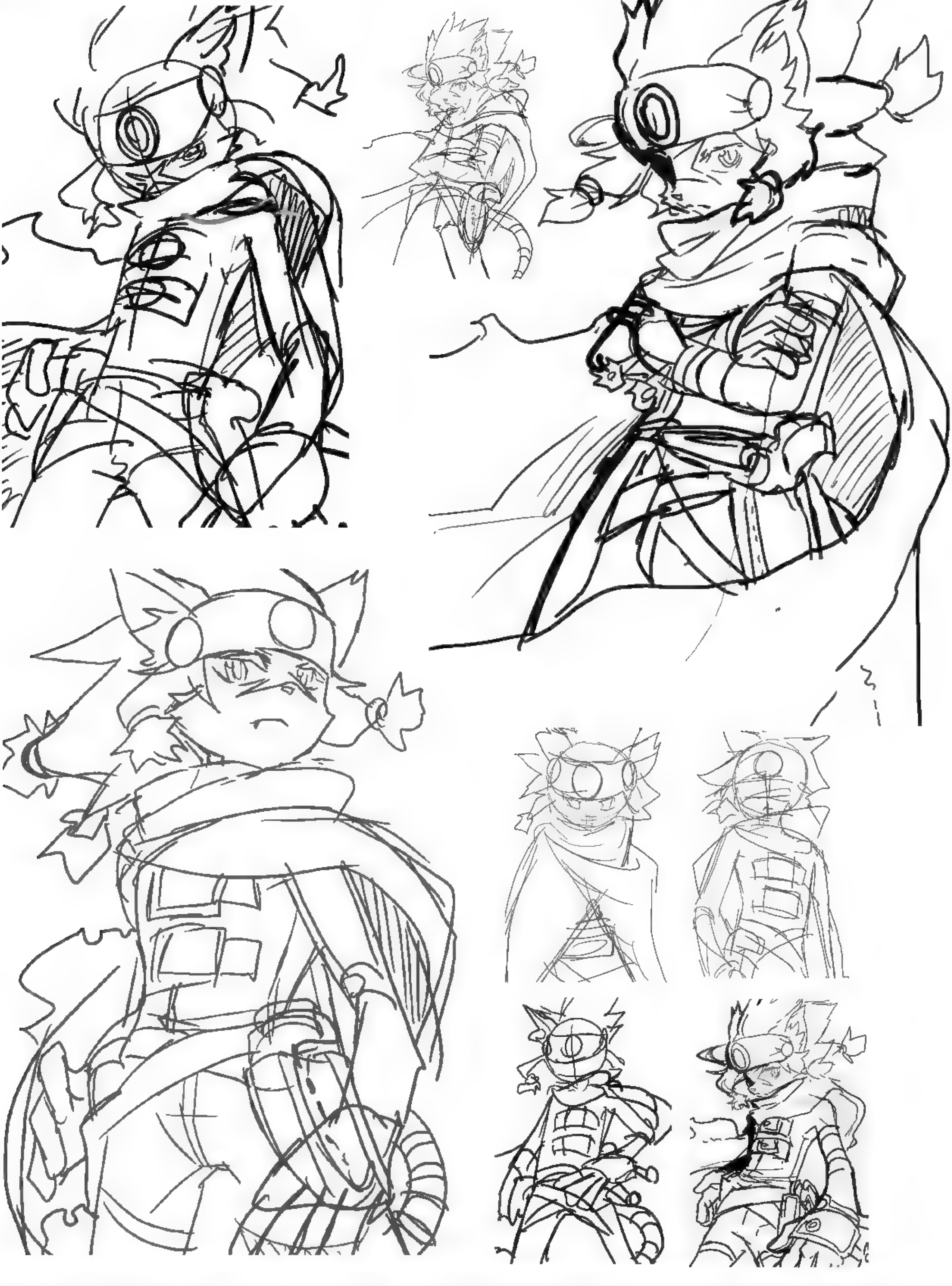
B

C

A

RD
Rough-Drawings
ベルーガ・ダミアン

立ち絵グラフィックデザイン用ベルーガポーズ案 | Mamesuke



A

B

C

D

A ベル　ガ表情初期デザインラフ（真剣）

B ベルーガ表情初期デザインラフ（真剣横顔）

C ベルーガ表情初期デザインラフ（悩む）

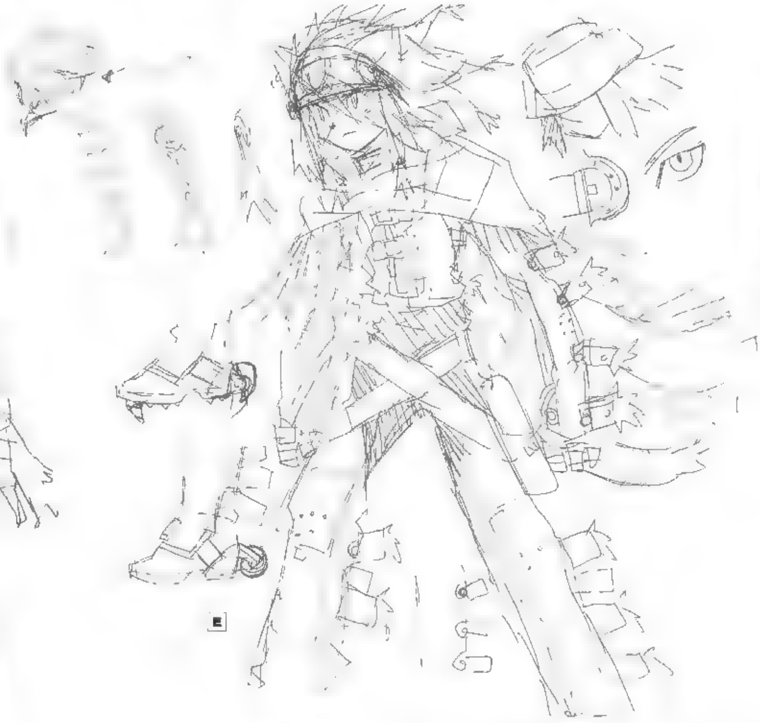
D ベルーガ表情初期デザインラフ（怒り）

E ベル　ガの服装及び装飾品初期イメ　ジラフ

F ライフルを持ったベルーガ初期デザインラフ

| CH　WAKA

F



E

RD Rough-Drawings ベルーガ・ダミアン

A

オペラ・クランツ

Opéra Kranz

Rough Drawings-Character Side

決定稿のポーズを決め、高笑いをしている姿からすると少しあどけない表情で描かれた立ち姿オペラが印象的な初期デザインラフ。扇子は高飛車なオペラのキャラクター性をよく表現している。

A オペラ全身初期デザインラフ

B オペラ横顔初期ザインラフ

C オペラ全身決定稿線画

Nobuteru Yuki

B

C

立ち絵グラフィックデザイン用オペラポーズ案 | 1　Mamesuke

D | ショートヘアで描かれたオペラの初期デザイン

E ブルーノのような和風のゆったりとした服装の初期デザイン

CH | WAKA

D

E

RD

Rough-Drawings

オペラ・クランツ

カルア・ナパージュ

Calua Napage

Rough Drawings-Character Side

どことなくリラックスしているようにも感じられる立ち姿のカルア。敵だけど憎めない、そんなカルアのキャラクターが感じられるように描かれている。

立ち絵グラフィックデザイン用カルアポーズ案 | | Mamesuke

A | カルア全身初期デザインラフ

B カルア横顔初期ザインラフ

C カルア全身決定稿線画

| | Nobuteru Yuki

A

B

C

グレン・ザッハー

Gren Sacher

Rough Drawings-Character Side

初期ではずんぐりとしたイメージで描かれていたが、決定稿ではスラリとした印象にブラッシュアップされたグレン。たれ耳からまっすぐの耳になり、マズルものびて大人びた顔つきになった。

A グレン全身初期デザインラフ

B グレン横顔初期ザインラフ

C グレン全身決定稿線画

| | Nobuteru Yuk

B

A

C

立ち絵グラフィックデザイン用グレンポーズ案 | | Mamesuke

RD

Rough-Drawings

カルア&グレン

B

C

A

ブルーノ・ドンドルマ

Bruno Dondurma

Rough Drawings-Character Side

ブルーノは他のキャラクターに比べ比較的キャラクタ・デザインの方向性がブレなかったキャラでもある。ストレートな悪役としてのイメージが初期の段階でかたまっているのが良く分かる。

A | ブルーノ全身初期デザインラフ

B | ブルーノ横顔初期ザインラフ

C | ブルーノ全身決定稿線画

| | Nobuteru Yuki

立ち絵グラフィックデザイン用ブルーノポーズ案 | I Mamesuke

D ブルーノ初期全身設定画

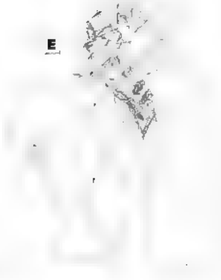
E ブルーノ全身初期デザイン

F | ブルーノ表情イメージラフ

[CH WAKA

D

E



F

RD

Rough-Drawings

ブルーノ・ドンドルマ

メルヴェーユ・ミリオン

Merveille Million

Rough Drawings-Character Side

初期のラフ画ではメルヴェーユの服装の大きな特徴である襟は、決定稿に比べ鋭利な印象でまとめられており、悪の科学者という雰囲気が漂っている。

A | メルヴェーユ全身初期デザインラフ
B メルヴェ ユ横顔初期ザインラフ
C メルヴェ ユ全身決定稿線画
| | Nobuteru Yuk

A

B

C

服装が決定稿と大きく異なる初期デザイン案
| CH | WAKA

立ち絵グラフィックデザイン用メルヴェーユポーズ案
| I Mamesuke

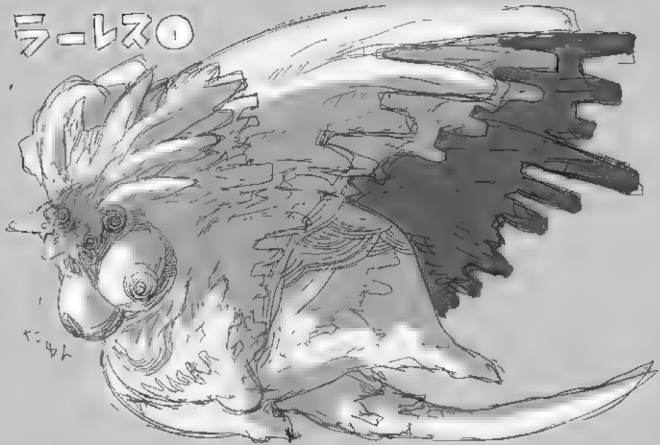
ラーレス

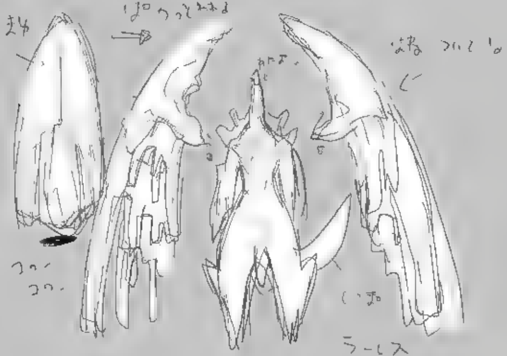
Lares

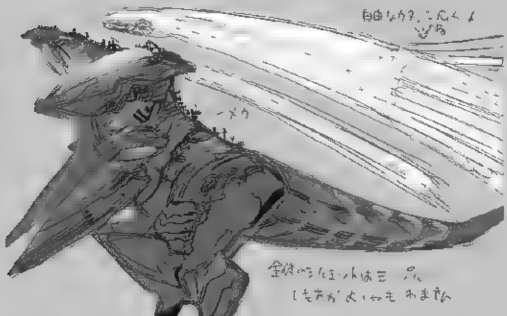
Rough Drawings-Character Side

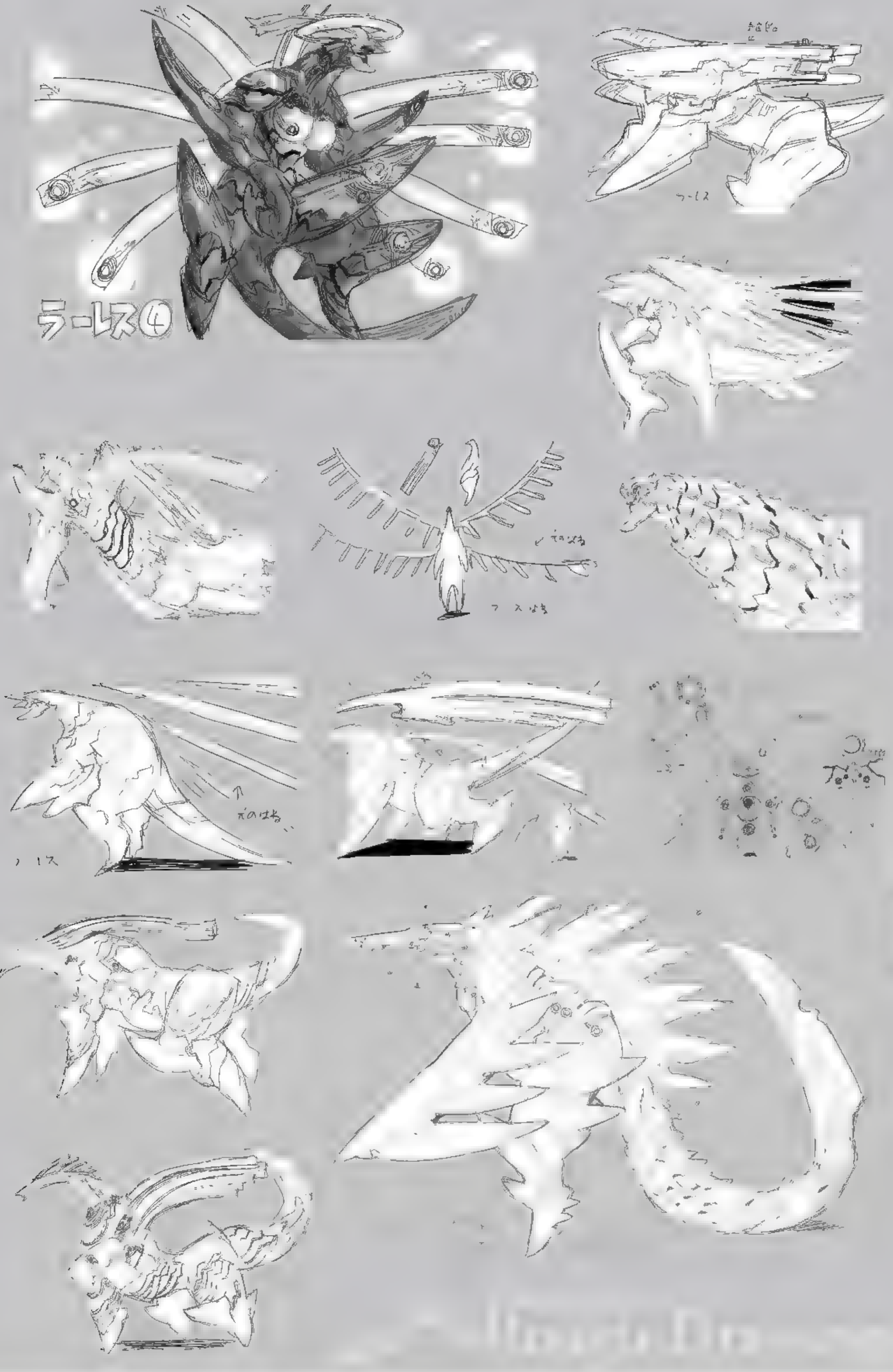
原始的な神をイメージさせる豊満な体つきのデザインやとげのついた破壊神のようなデザインなど幅広く描かれている。当初ラーレスのようなティタノマキナは、1体のみという設定だったが、開発を進める中で、もう1体のレムレスが登場することとなり、ラーレスを男性的にレムレスを女性的なデザインに分けて制作された。

| CH　Inumaru

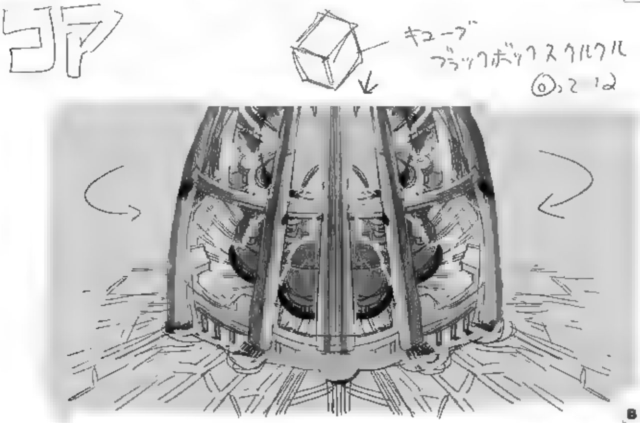




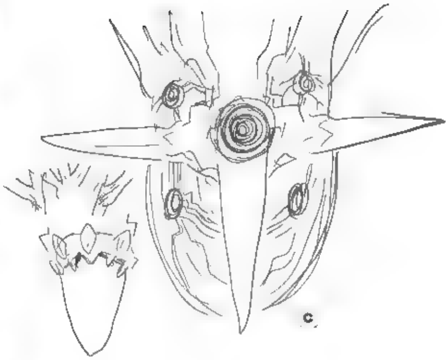



ラーレス④

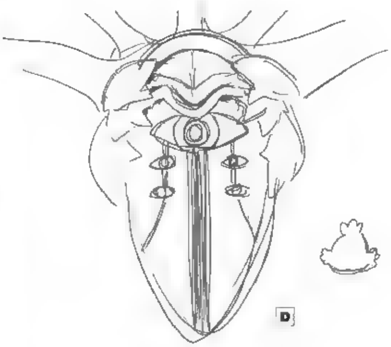
A



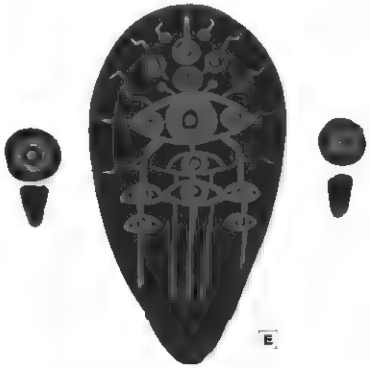
B



C



D



E

ラーレスコアの初期デザイン。メダリオンのデザインを軸にデザインされており、すでに方向性は固まっていたようだ。メダリオンと類似したデザインのコアは、ラーレスとメダリオンとのつながりを感じさせる。

A | 目の模様が印象的な初期デザインラフ

B | より機械的な初期デザインラフ

C | 心臓のような形状の初期デザインラフ

D | Cの派生デザイン案

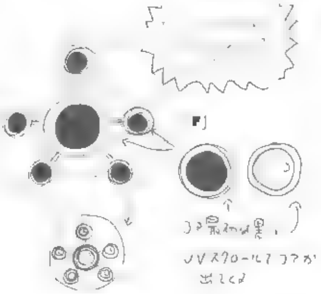
E | 石碑のような形状のデザイン案

F | メダリオンを意識したデザイン案

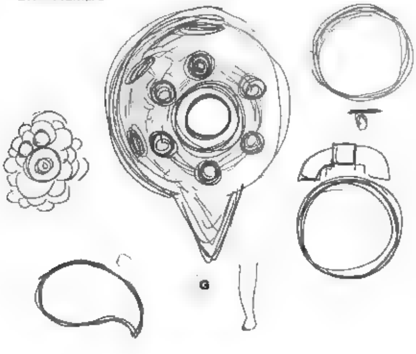
G | Fの派生デザイン案

H | 時計のような雰囲気の初期デザイン

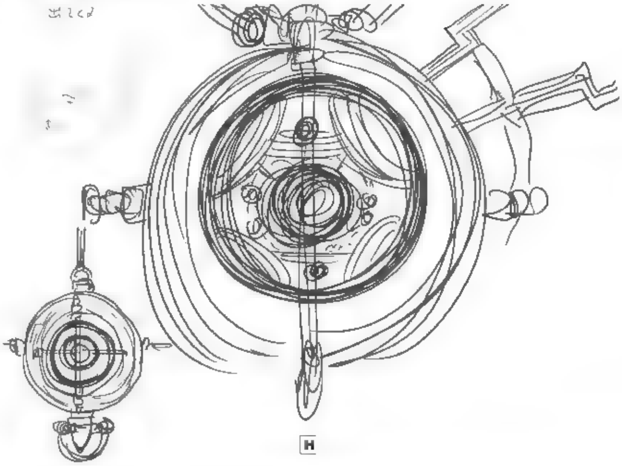
CH Inumaru



F



G



H

ラーレスと同化した
ブルーノ
Bruno fusionné
Rough Drawings-Character Side

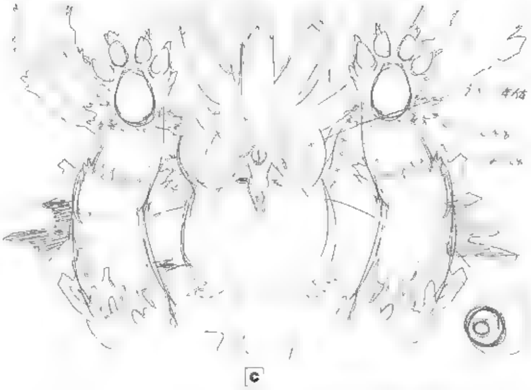
おぞましい肉塊のように描かれた、ラーレスと同化したブルーノの初期デザイン。様々な形状でデザインされているが、同時に多彩な攻撃方法も考えられている。

- **A** 腫瘍のような姿の初期デザインラフ
- **B** 決定稿に近い姿の初期デザインラフ
- **C** ブルーノ自身が中央に配置されている案
- **D** 触手部分の登場イメージラフ
- **E** 触手部分にブルーノが生えているラフ案
- **F** 触手の攻撃イメージラフ
- **G** バトルステージの構造初期デザインラフ
- **H** 多数の触手で構成されたデザイン案

| CH　Inumaru

A

B

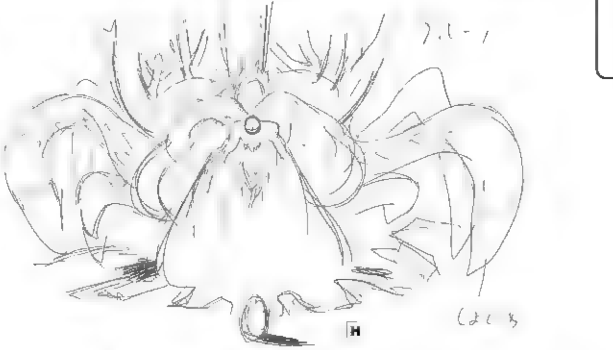

C

D

E

G

F



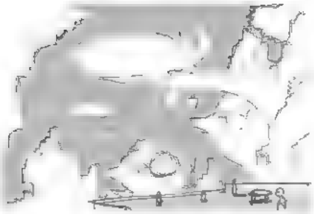
H

RD
Rough-Drawings
ラーレスと同化したブルーノ

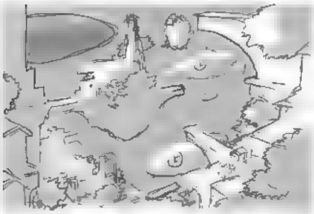
A

B

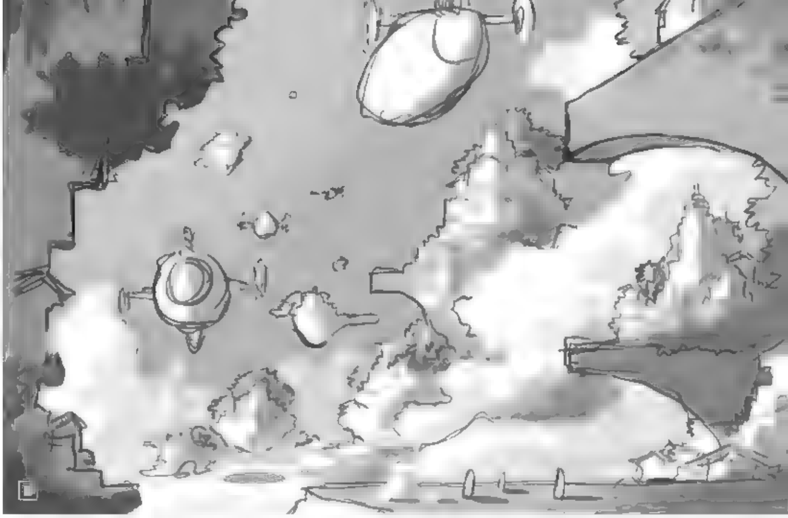
C



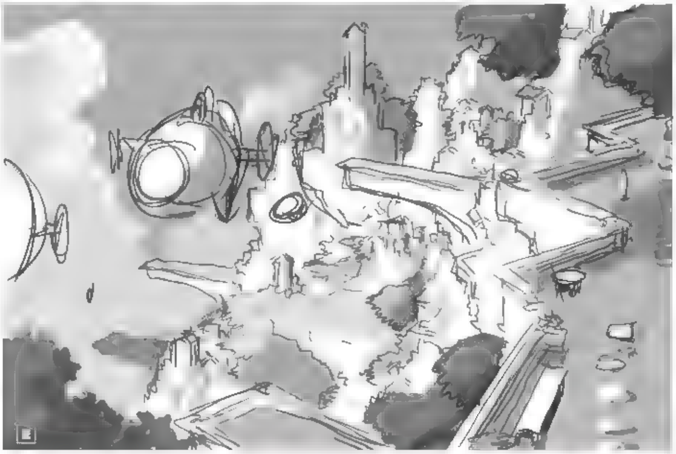
F



G



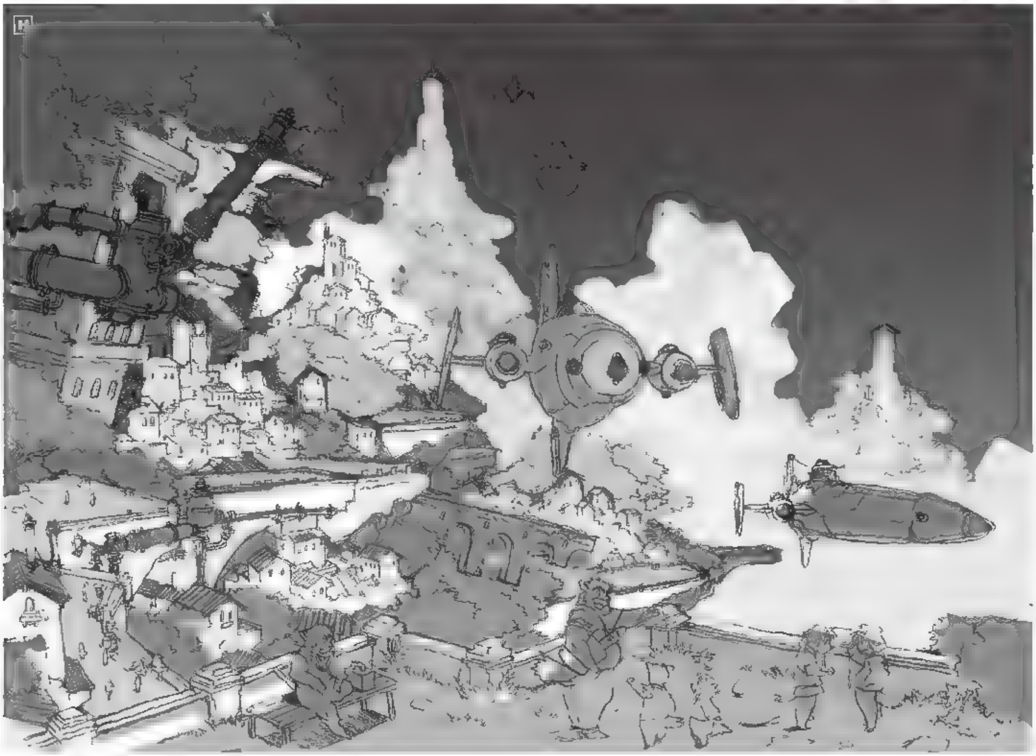
D



E

- **A** シェパルド共和国の初期イメージボード
- **B** 巨像が配置された初期イメージボード
- **C** 水の都といった雰囲気の初期イメージボード
- **D** エアデール全景の初期イメージボード
- **E** Dの別角度案
- **F** Dの派生デザイン案
- **G** Eの派生デザイン案
- **H** p117のイラストのレイアウトラフ

inumaru



H

RD
Rough-Drawings
シェパルド共和国

エアデール

Airedale

Rough Drawings-World Side

エアデールの初期イメージボード。入り組んだ通路はまるで巨大な迷路のよう。広がる空と、飛行船ののどかな姿がどことなく懐かしさを感じさせる。

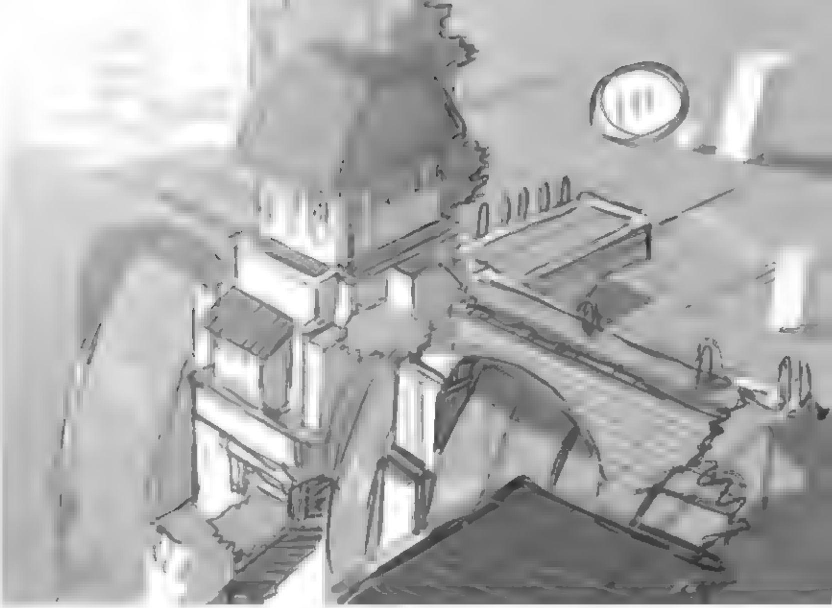
A | エアデール港の初期イメージボード

B | 町並みの初期イメージラフ

C | アスモデウスを停泊させている様子のイメージラフ

D | 入り組んだ構造の橋部分のイメージラフ

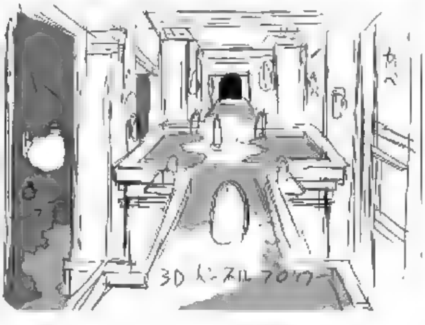
| | numaru



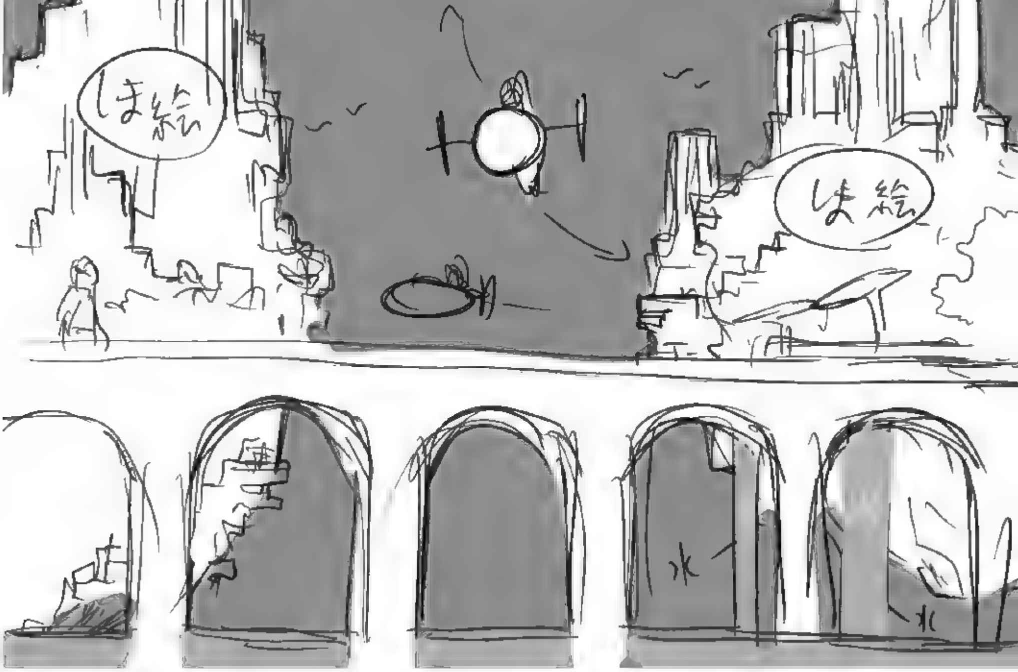
A

B

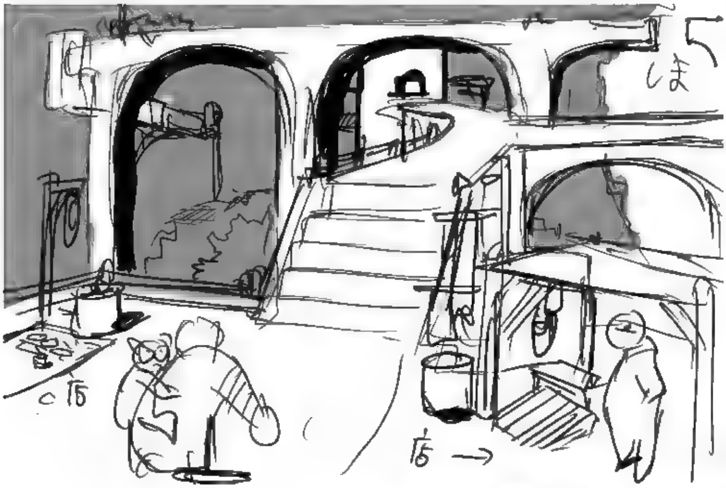
C



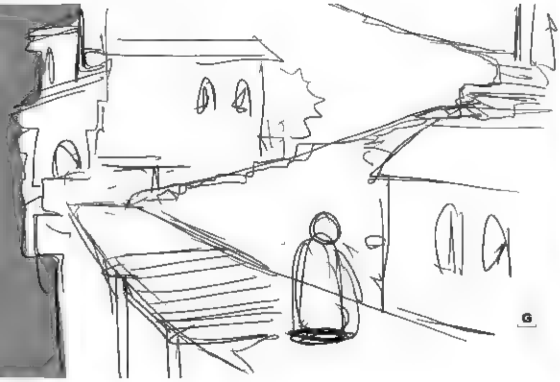
D



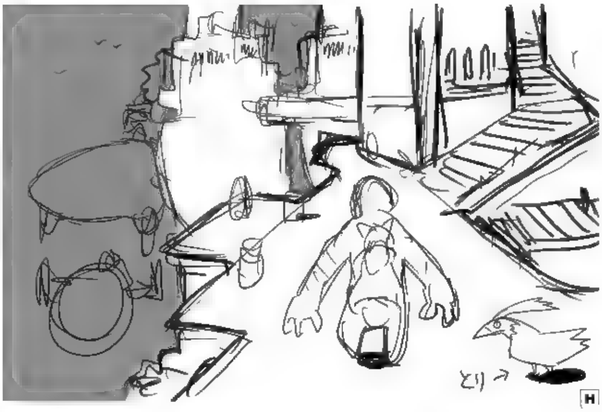
E



F



G



H

E 島同士をつなぐ大きな橋の初期イメージボード

F 橋が立体的に交差する町中のイメージラフ

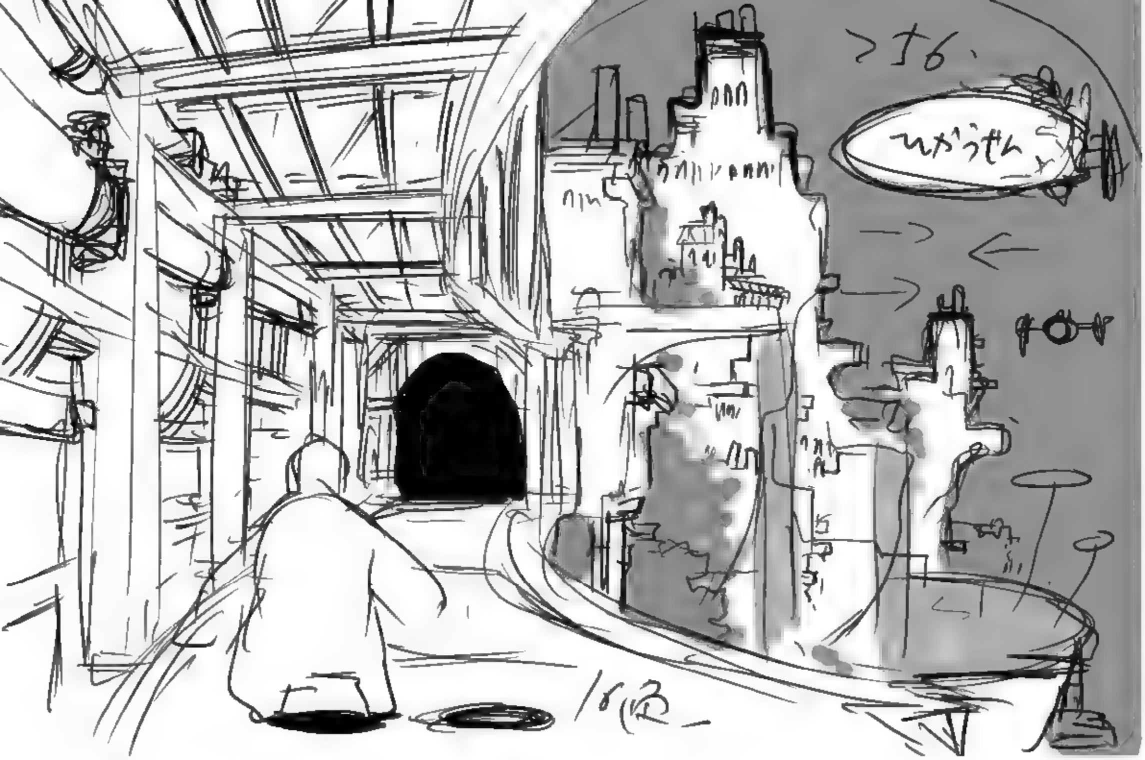
G | 上へと続く長い階段が描かれたイメージラフ

H | Gの派生デザインラフ

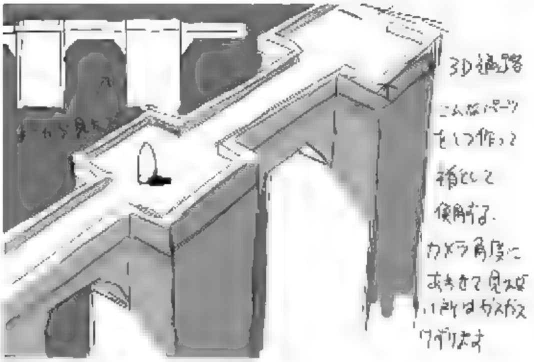
I Inumaru

RD Rough-Drawings エアデール

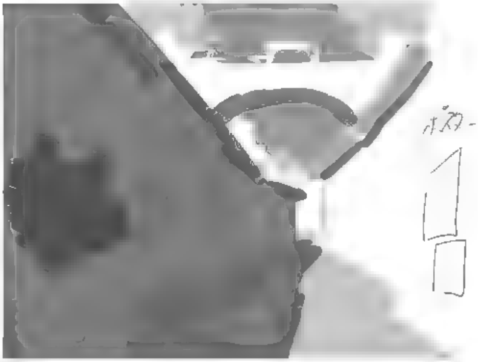
Rough-Drawings



A



B



C

通路に出店が立ち並ぶ賑やかなイメージボード。賑やかな町中の印象が多く描かれ、人々の生活の様子が見られる。中には自動販売機らしきものも設置されているイラストもある。

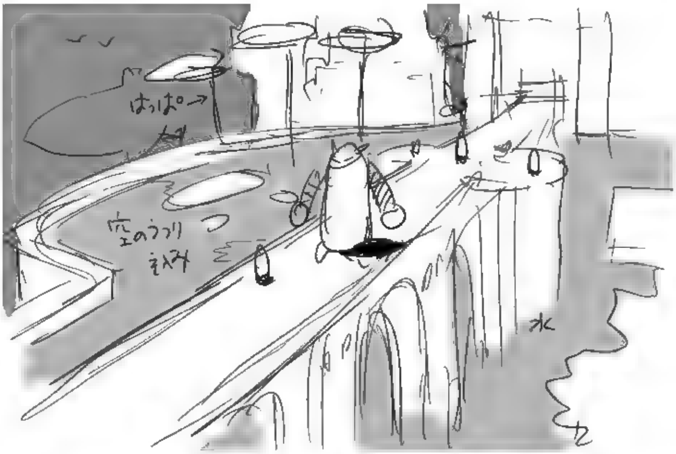
A｜エアデール土産物屋前の初期デザイン

B｜橋の形状初期デザイン

C｜大通りの初期デザイン

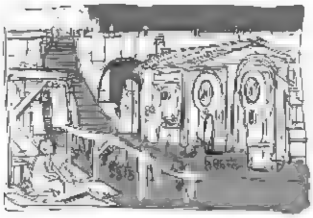
D｜池と橋で構成された初期デザイン

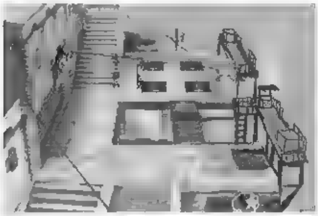
I｜numaru



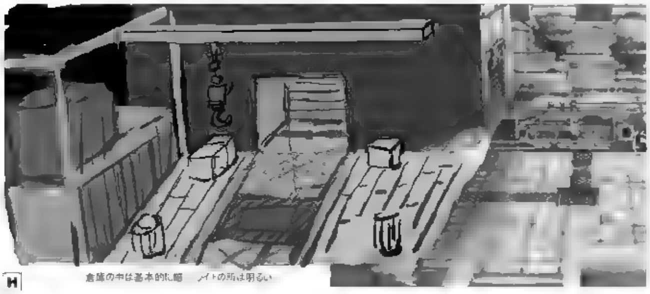
D

E 出店が並ぶ大通りの初期デザイン
F Eの派生デザイン案
G 貨物置き場イメージラフ
H Gの別角度イメージラフ
I スフレの家の初期デザイン
Inumaru


F

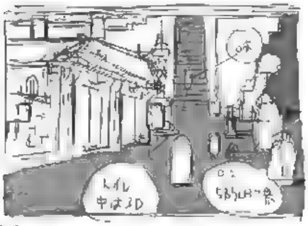

G

E

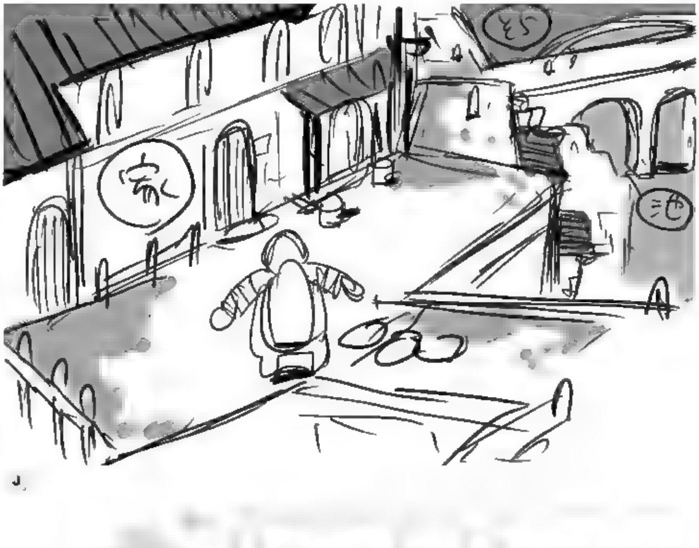

H 倉庫の中は基本的に暗 ライトの所は明るい

I

J 民家と通路の構成イメージラフ
K ロボの駐車場があるイメージラフ
L 飛行船の停泊場のあるイメージラフ
Inumaru


K

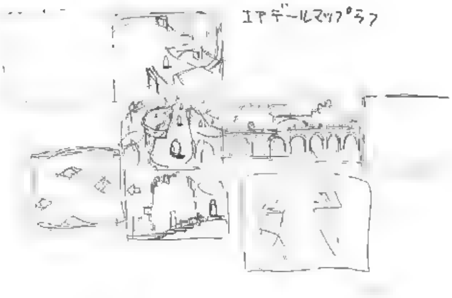
L

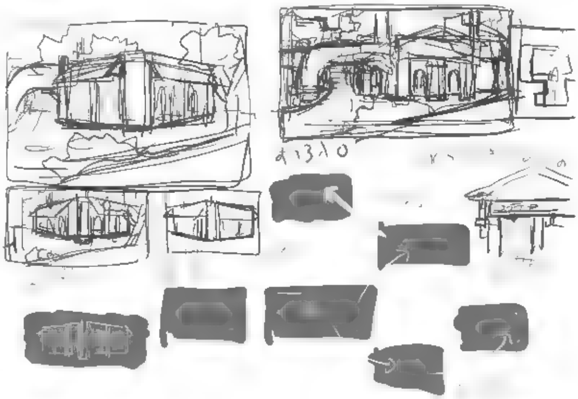


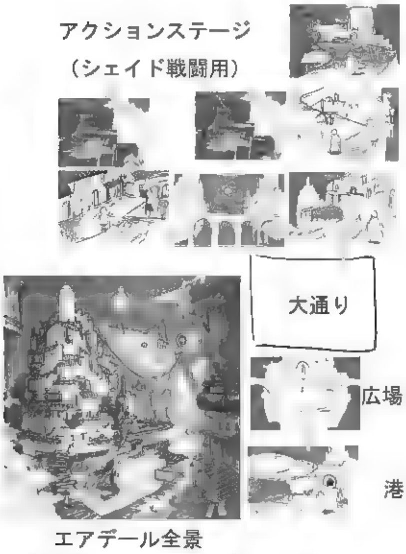
J

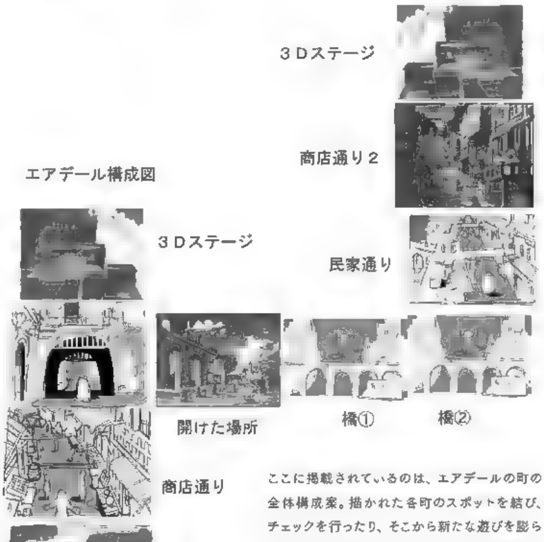
Rough-Drawings

エアデール３Dステージ構成初期イメージラフ
I | WAKA, Inumaru

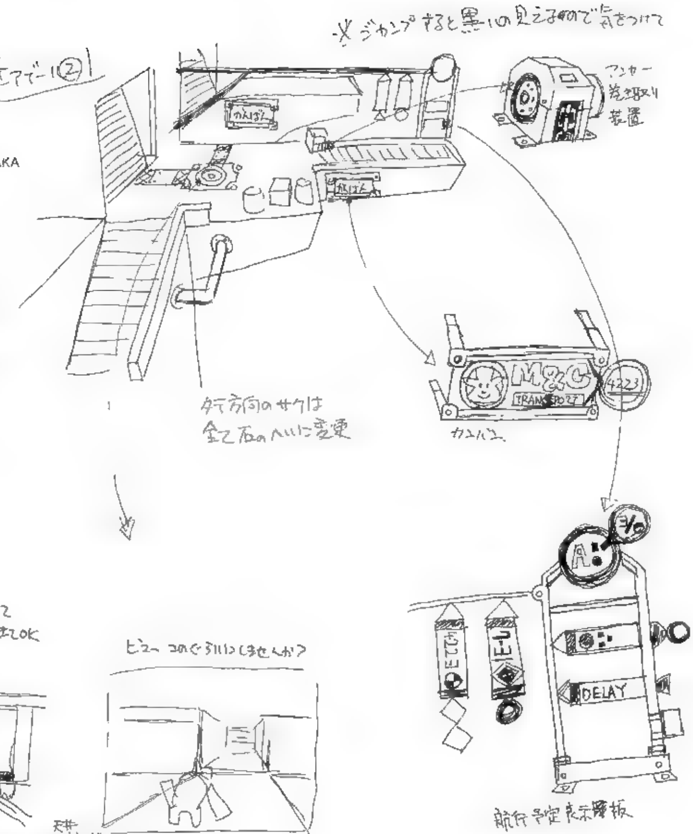






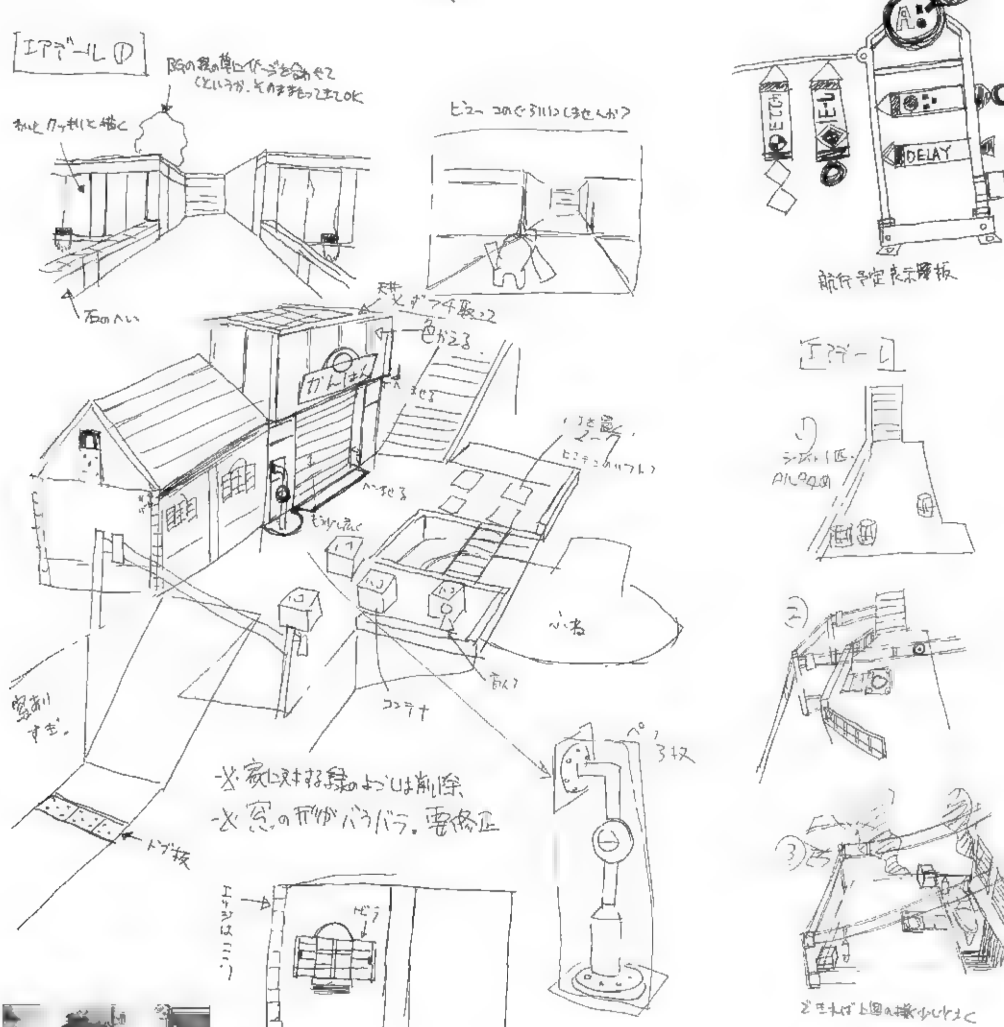


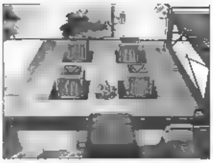
ここに掲載されているのは、エアデールの町の全体構成案。描かれた各町のスポットを結び、チェックを行ったり、そこから新たな遊びを膨らませるためのもの。町の中でも2.5Dの通常ステージと、３Dのアクションステージが存在するため、町の見せ方にも趣向が凝らされている。



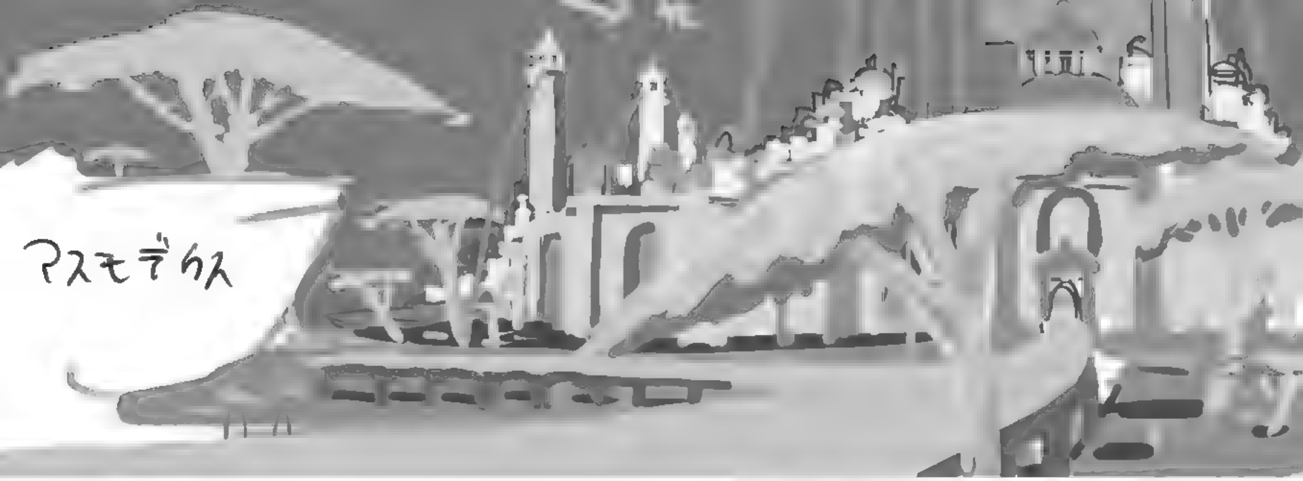
資材置き場３Ｄステージ構成初期イメージラフ　I | WAKA

エアデ　ルの東側に位置する資材置き場。
クエストで何度も訪れるおなじみの場所でもある。
リフトを操作したり、コンテナをプレートの上に運んだりと、少々頭を使うチュートリアル要素の入ったクエストが楽しめる。アマンドをはじめ、アクの強いキャラクターとの出会いが多いのも、この場所の特徴。
利用できそうな装置が目に入りやすいよう、全体が見渡せる開放的な空間に設計されている。
また、運んだコンテナが並べやすいよう、プレート同士の間隔を大きくあけて配置するなどの工夫がされている。





RD
Rough-Drawings
エアデール



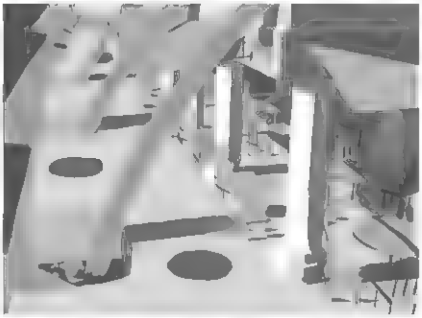
A

スピノー

Spinon

Rough Drawings-World Side

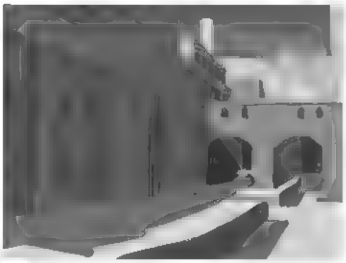
初期のスピノーは風車が回り、レトロな雰囲気のデザインだったが、実際にはリゾート地のようなデザインへと変更された。水を身近に感じさせる町並みと、大型の傘状の植物は、水の都スピノーのシンボルとして残されている。



B

- **A** スピノー港初期デザイン
- **B** スピノーカフェ前の初期デザイン
- **C** 町中の水路のイメージラフ
- **D** 水路の通る路地裏のイメージラフ
- **E** スピノー港の別デザイン案

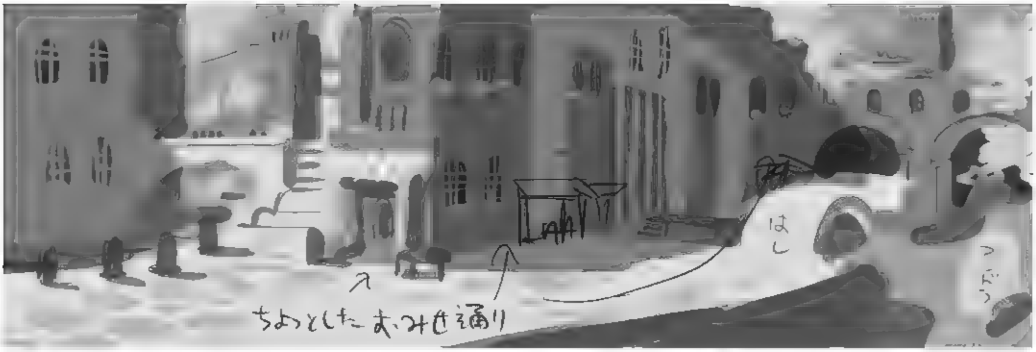
Inumaru



C

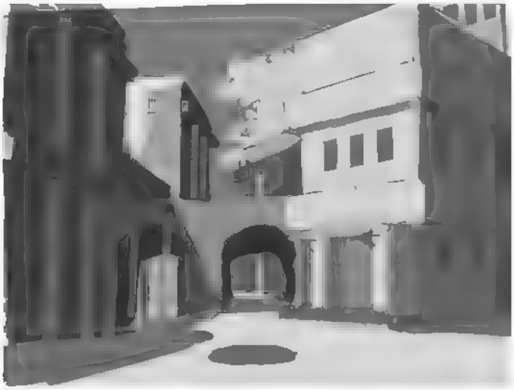
D

E



F

G



H

I

F アヴェルス通りの初期イメージボードラフ

G クエスト屋前花屋の初期デザイン

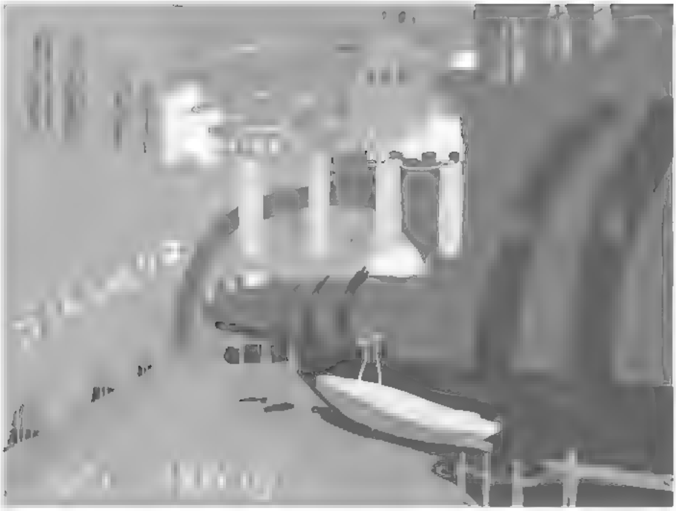
H アヴェルス通りの構造イメージラフ案

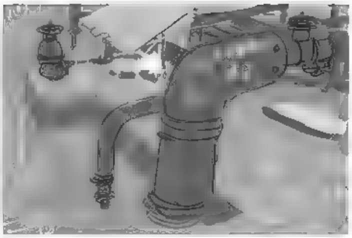
I 建築イメージが異なるアヴェルス通りの初期デザイン

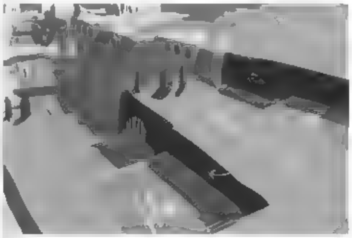
, Inumaru

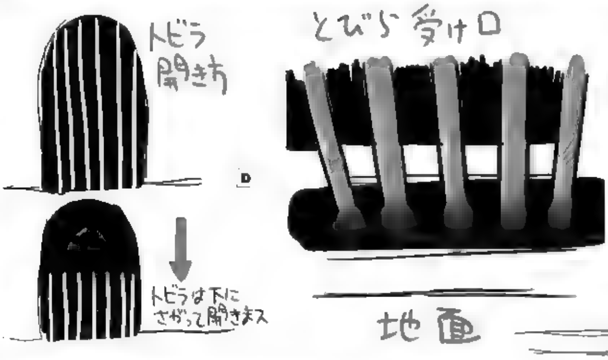
RD Rough-Drawings スピノー

Rough Drawings


A


B


C



D

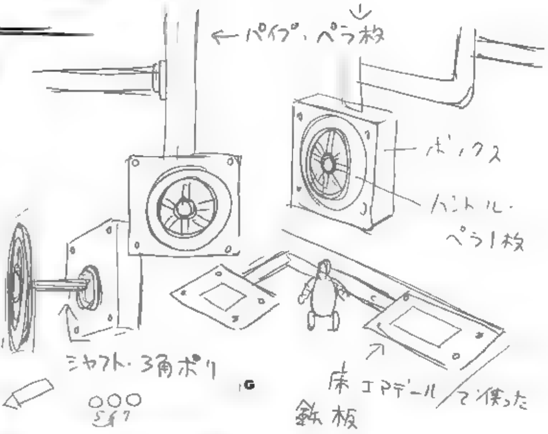
A スピノーゴンドラ乗り場初期デザイン

B 水量の調整を行っている初期イメージラフ

C 階段状の水路になっている初期イメージラフ

D 地下水路入口の初期デザイン

| | Inumaru



G

E

F

E | スピノ 地下水路初期デザイン

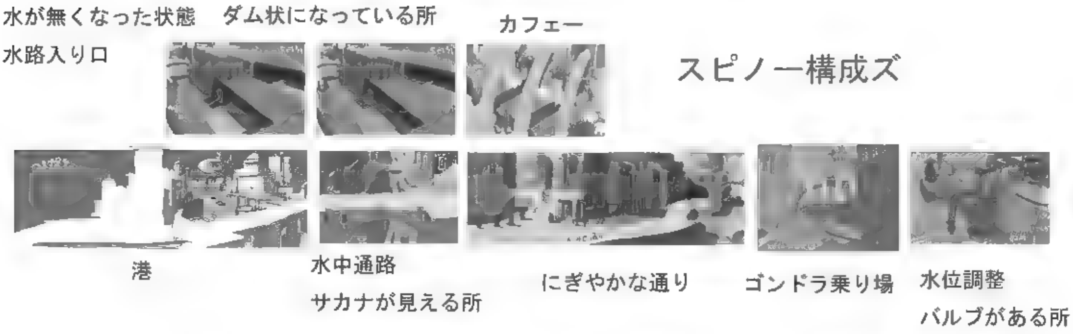
F | Eの派生デザイン案

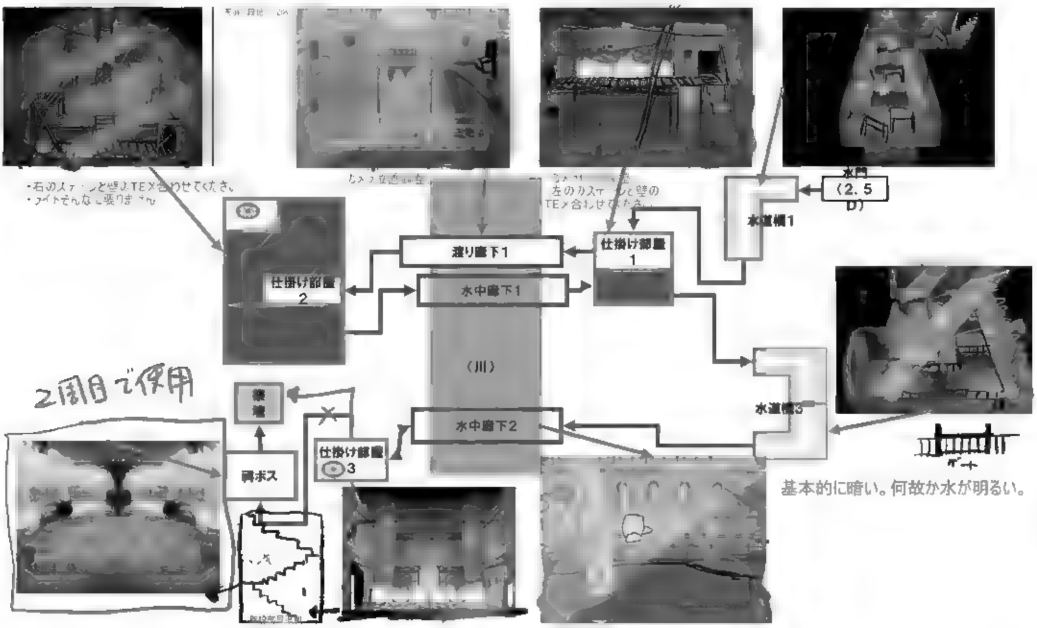
G ダンジョンギミック初期イメージラフ

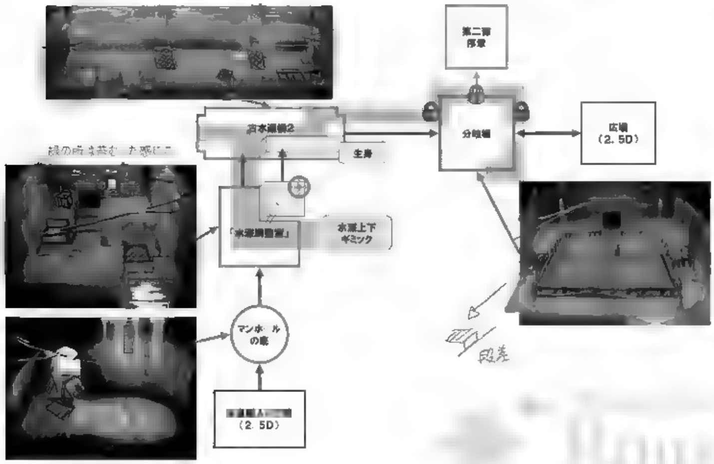
| | Inumaru

スピノー水路３Ｄステージ構成初期イメージラフ
| I　WAKA, Inumaru

バルブの調整で水の引き満ちを変えることができる２つの顔を持ったステージ。
水陸両方を駆使して手に入れるお宝はいつものダンジョンに比べ、達成感を感じる。
流れる水で魚が滝登りをしていたり、水路の奥には巨大な水槽があるなど、魚たちの姿を楽しむことができる。







ビズラ

Vizsla

Rough Drawings-World Side

ビズラの初期設定イラスト。巨大な植物か島全体を覆い尽くし、幹に人々が住まうスタイルは開発初期に決定していたため、実際のゲームに反映されているビズラのイメージに近い設定画が非常に多い。

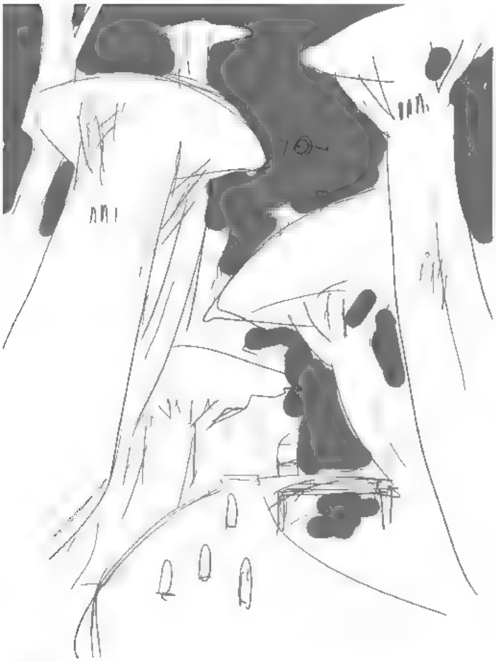
A ビズラ港初期デザイン

B Aの別構図デザイン案

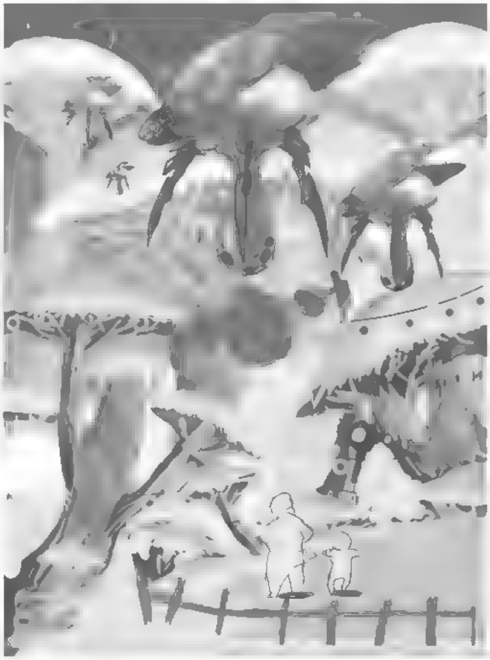
C p133の絵の別デザイン案

| | Inumaru

A



B



C

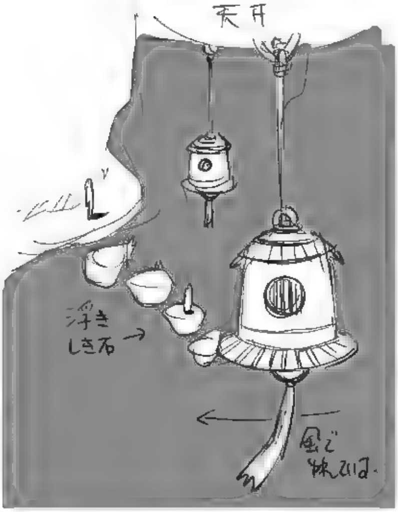
D

D ビズラの家屋外観の初期イメージボードラフ

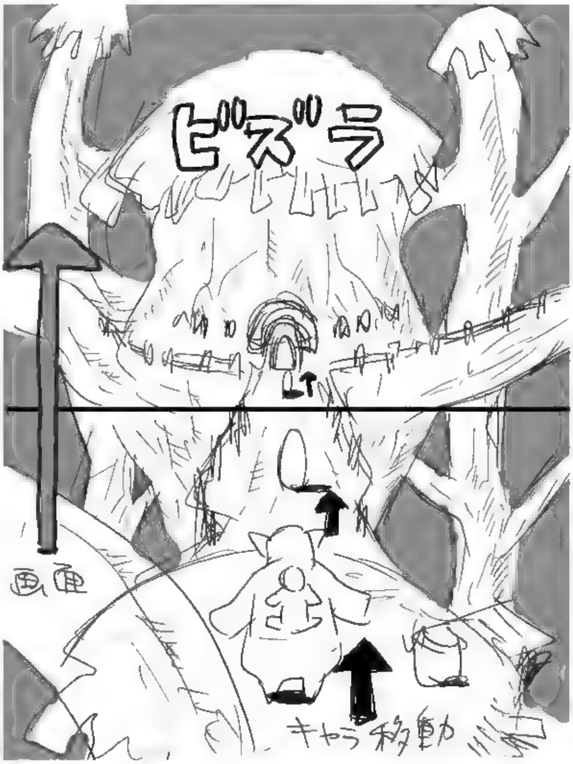
E ビズラにある装飾品の初期デザイン

F ビズラ村長の家前の初期デザイン

| | numaru



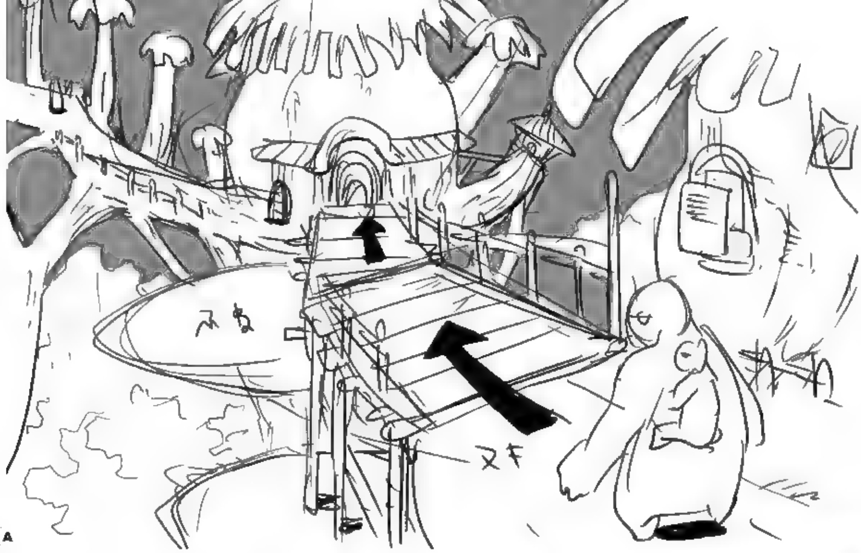
E



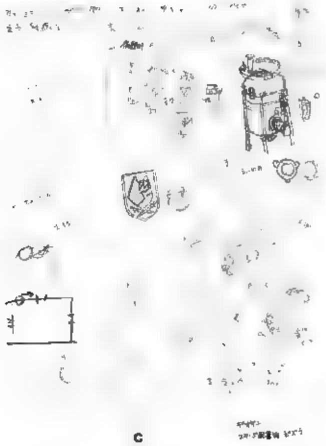
F

Rough-Drawings
ビズラ

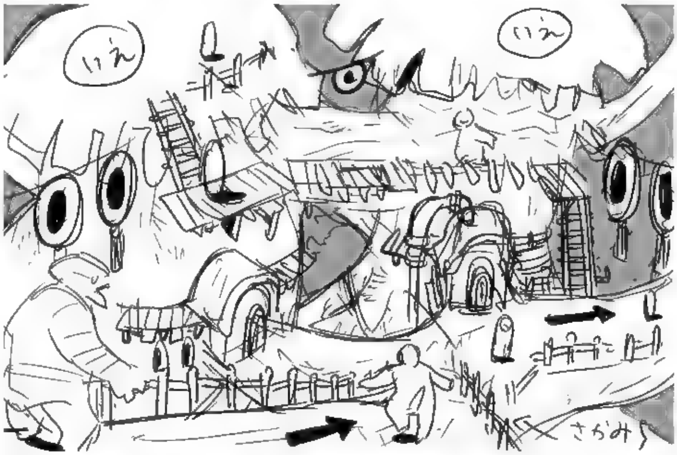
Rough Drawings



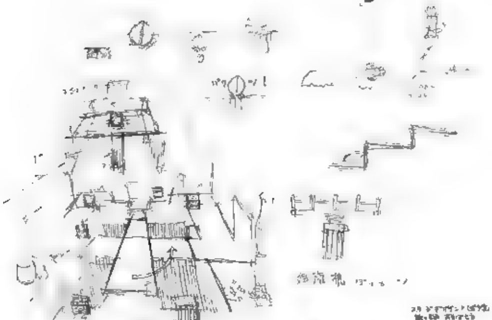
A



C



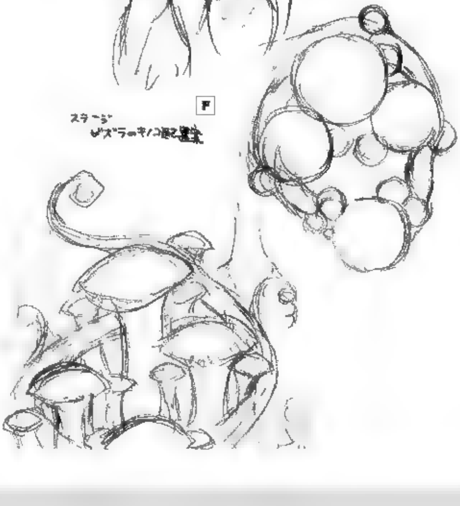
B

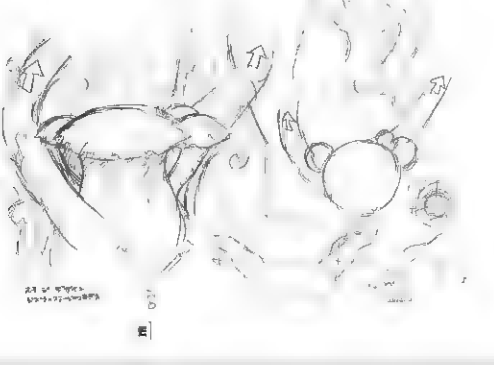


D

F

ステージ
ビズラのキノコ配置案





E

G

H

I

A ビズラ移動経路初期イメージラフ

B Aと同じく移動経路のイメージラフ

C ビズラ内の小物の初期デザイン

D 初期ステージ構成デザインラフ

Inumaru

E 巨大植物での移動イメージラフ

F キノコタンポポの構成イメージラフ

Yasuhiro Noguchi

G ビズラ村長の家前初期デザイン

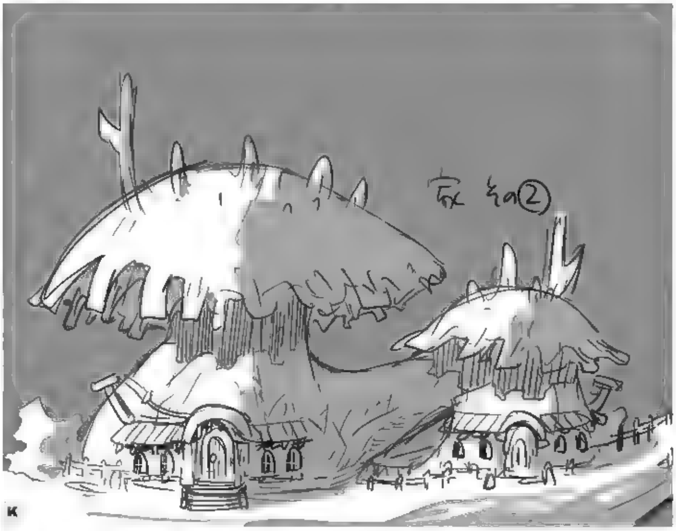
H ビズラ家屋の外観初期デザイン

I 村長の家への移動イメージラフ

J 巨大植物と一体化した家の初期デザイン

K Jの派生デザイン案

Inumaru

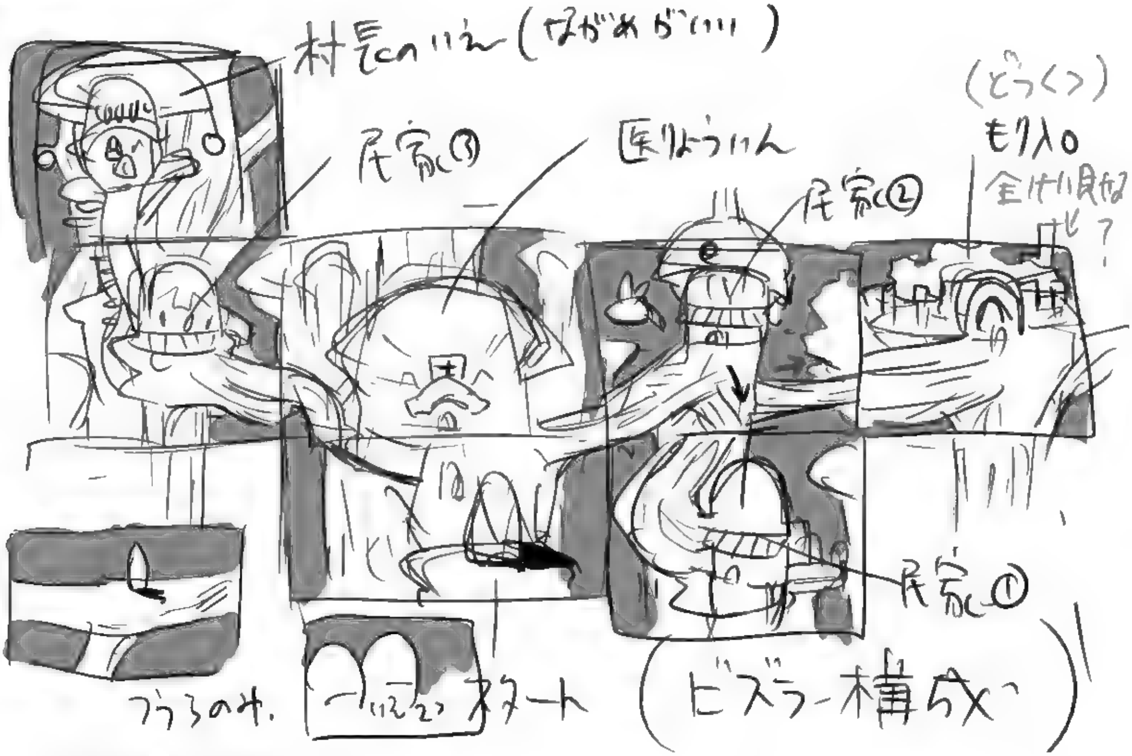


K

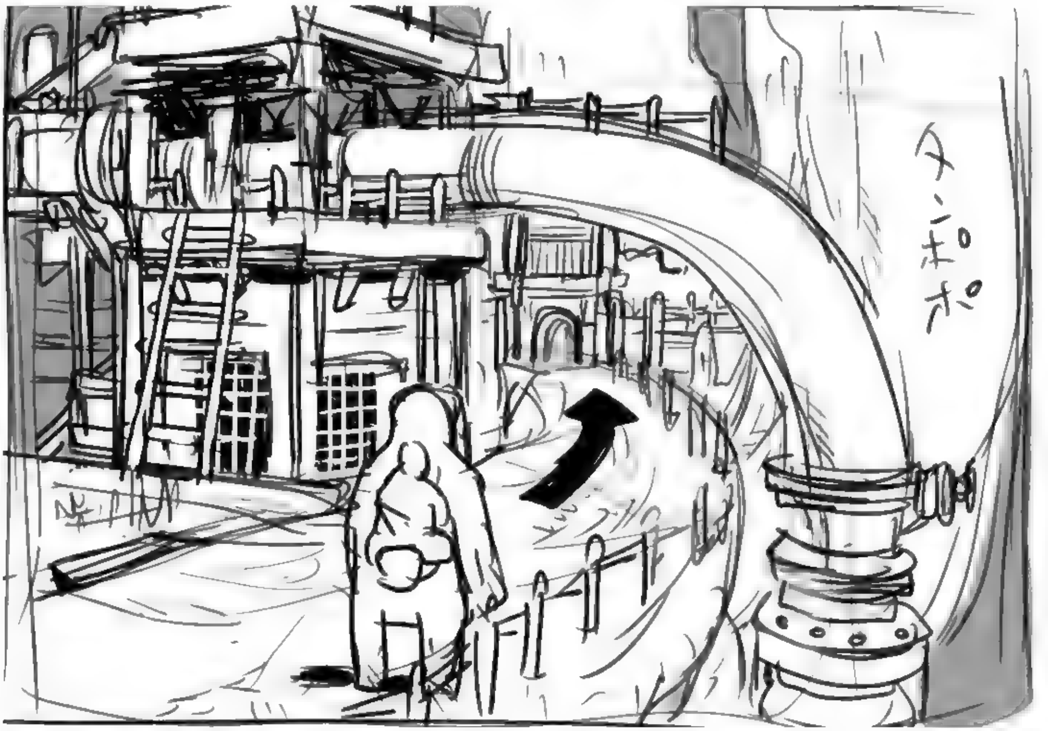
J

RD Rough-Drawings ビズラ

Rough Drawing



ビズラ構成初期イメージラフ | Inumaru



ビズラの通路初期イメージラフ | Inumaru

ビルのような建築物が並んでいる初期デザイン | | Kumi Ishii

シェットランド

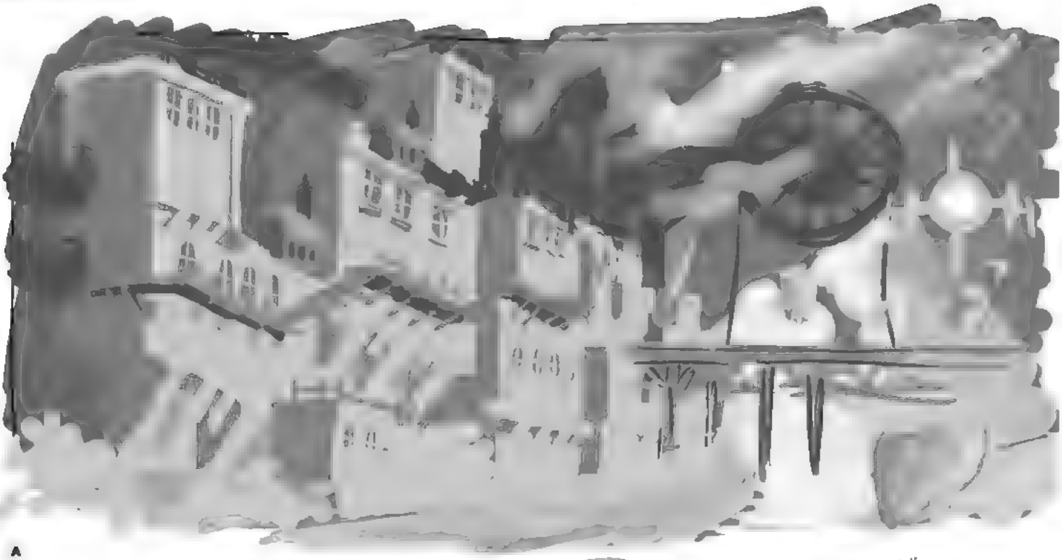
Shetland

Rough Drawings-World Side

シェットランド全景の初期設定画。島に空いた虫食いのような穴と大きな歯車は、いかにも炭鉱町らしいデザイン。中には、未来的なビルが建っているデザインもある。

やや丸みのある形状の初期デザイン | Inumaru

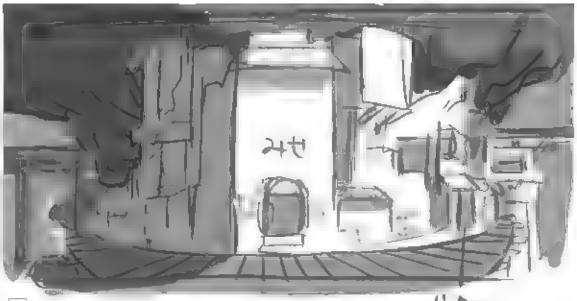
おおまかな形状デザイン案 | | Inumaru



A

シェットランド 木 フェルゼンのようなたてもの パイプ 木製の家 この4つで構成されてる
パイプからジョーキがモクモク出てる

B



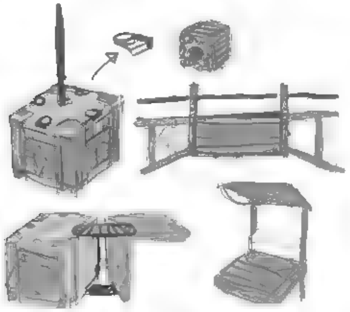
C

やたい

D

E

F



H

G

A シェットランド初期イメージボードラフ

B 初期イメージボードラフ別案

C 町並み初期イメージボードラフ

D トロッコ用の線路がトンネルへ続いているイメージラフ

E 港の初期イメージラフ

F つるはし横町の初期デザイン案

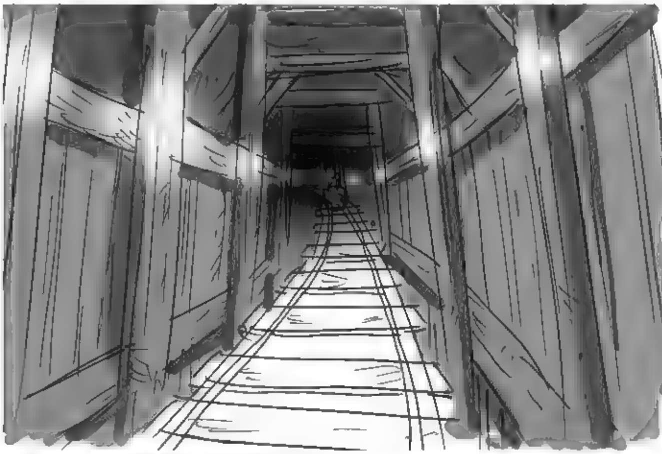
G シェットランド町長の家前の初期デザイン

| Inumaru

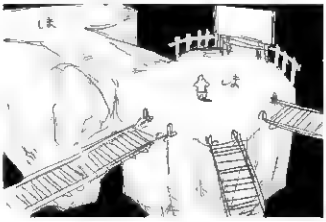
H コンテナの配置イメージラフ

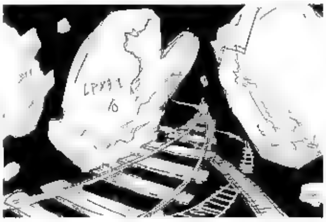
| WAKA

シェットランドダンジョン初期イメージラフ | Inumaru



ダンジョン内トロッコ通路初期イメージラフ ||| Inumaru





ダンジョン内初期イメージラフ | Inumaru

シェットランド鉱山ステージの全体構成図 ||| WAKA

トロッコ移動が爽快なシェットランド鉱山内の全体構成図。ステージ内で発生するイベントが運びと共に設定されており、カメラの切り替えも[illegible]と指示されている。ただしアイテムの配置などは実際にプレイしながら調整されていった。

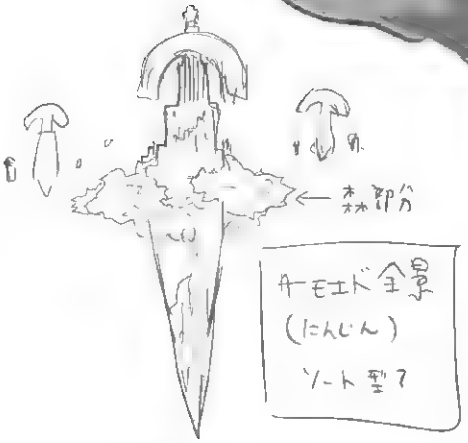
サモエド

Samoyede

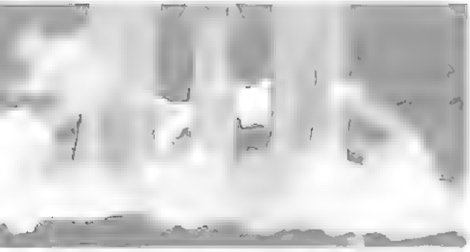
Rough Drawings-World Side

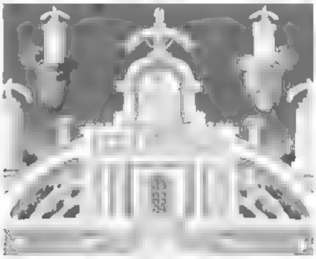
サモエド全景の初期イメージボード。
他の島に比べすっきりとした形状は実
際のゲームに使用されているものと、
ほぼ同じ印象を受ける。

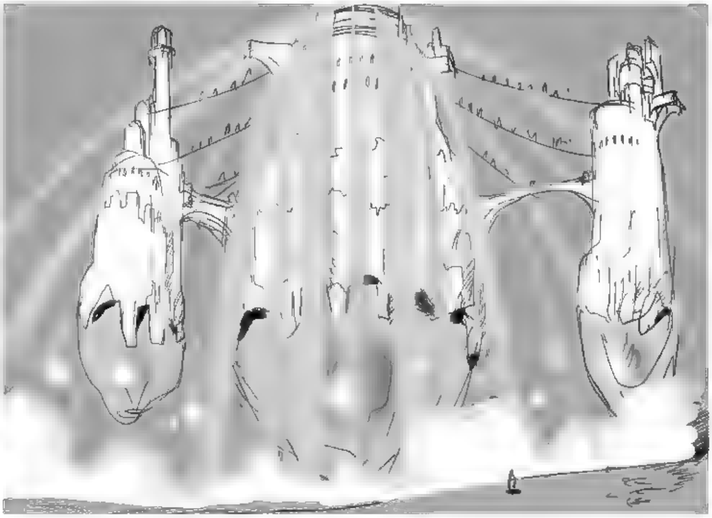
サモエド全景初期イメージラフ | I | Inumaru



サモエド全景初期イメージラフ | I | Inumaru





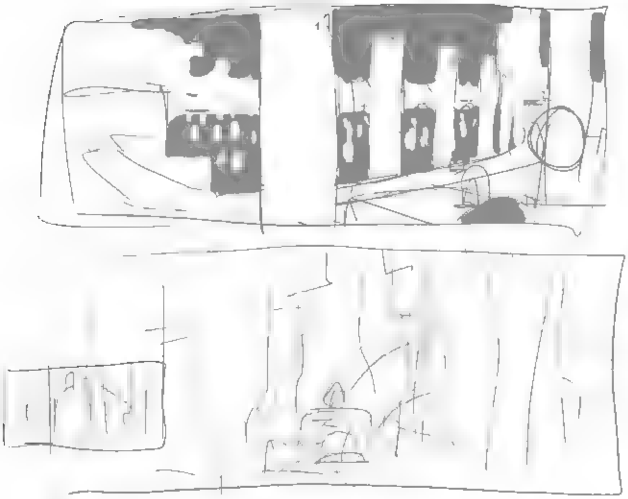


サモエド全景の初期デザイン案 | I | Inumaru

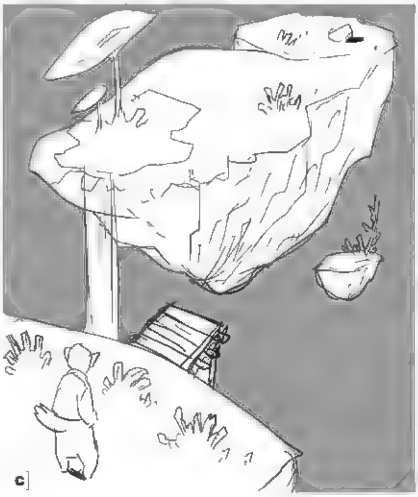
RD
Rough-Drawings
サモエド

Rough Drawings

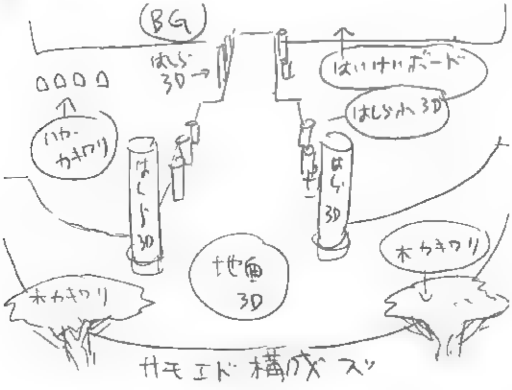
A



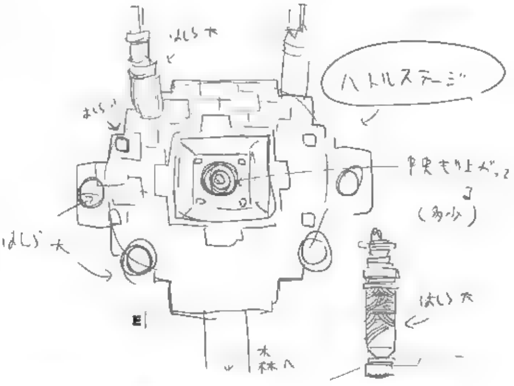
B



C



D



E

F

A サモエド港の初期イメージラフ

B 建築物が複雑に絡み合う初期イメージラフ

C 少し離れた場所にある浮島デザイン

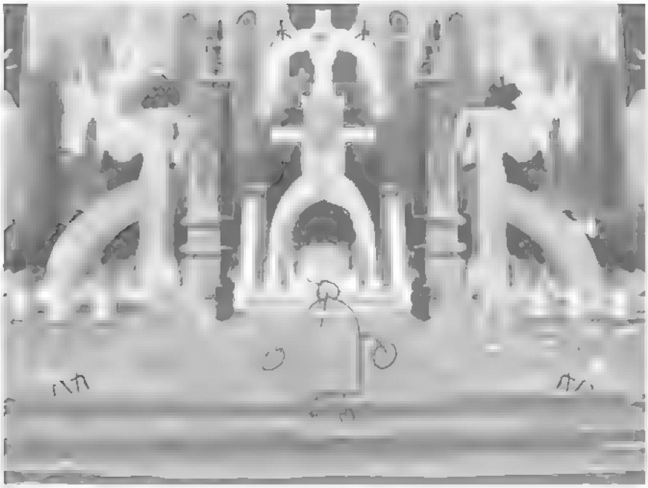
D サモエド全体構成初期イメージラフ

E ベルーガ戦のバトルステージラフ

| Inumaru

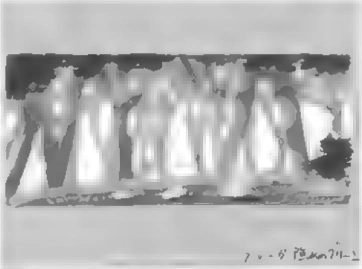
F 開発初期に描かれたモンスターとの戦闘イメージラフ

CH | Inumaru



G

I



J

G　森へ続く道の初期デザイン

H　町並みの初期デザイン案

I　森の入口の初期デザイン案

J　森の中の初期イメージラフ

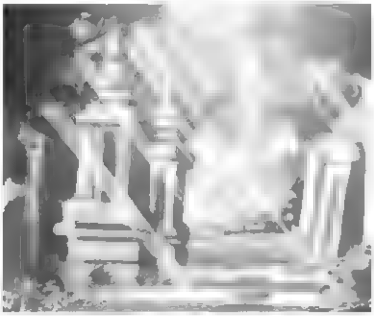
K　建築物の初期デザイン

L　イコンの初期デザイン

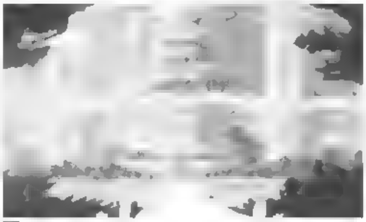
M　羽のような形が下向きの初期デザイン

N　Mの派生デザイン案

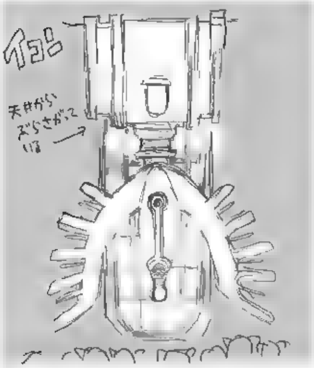
Inumaru



H

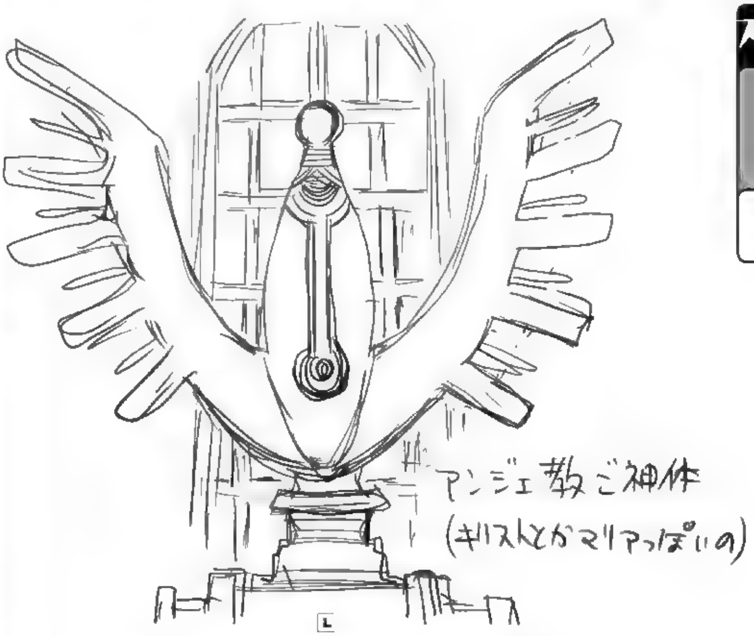


K



M

N



L

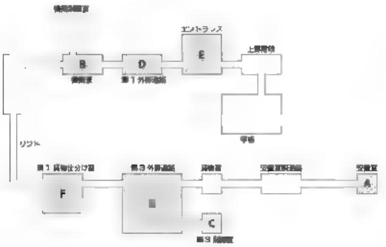
ヒンデンブルグ

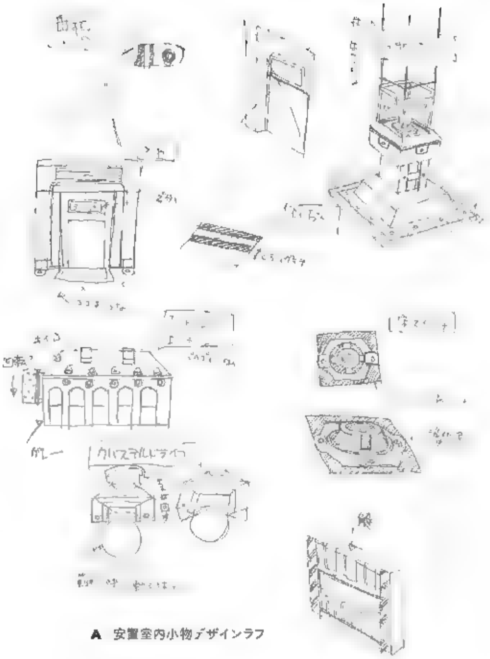
Hindenburg

Rough Drawings-World Side

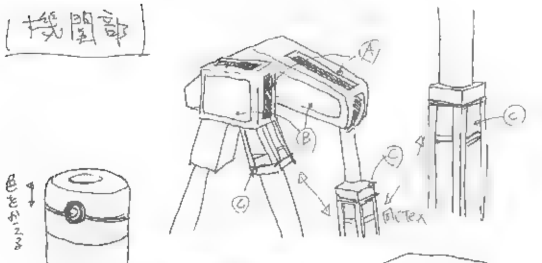
| |　WAKA, Hideki Kumamoto

ヒンデンブルグの内部構造設定。
コンテナ移動やロボから降車して行うリフト操作など、
チュートリアル要素が入った遊びが練りこまれた構成。
決定稿ではボツになった案も見られる。

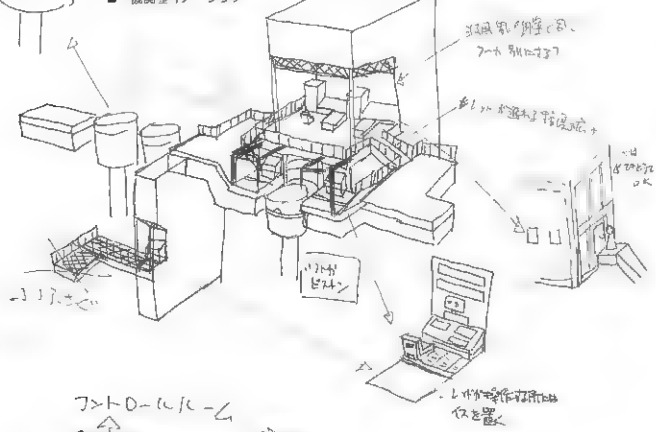




A　安置室内小物デザインラフ

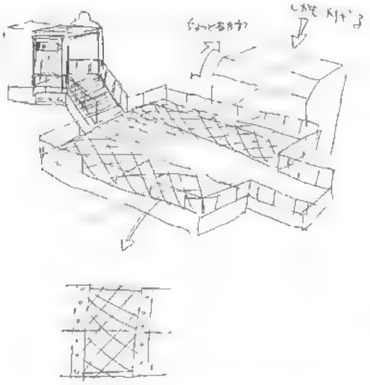


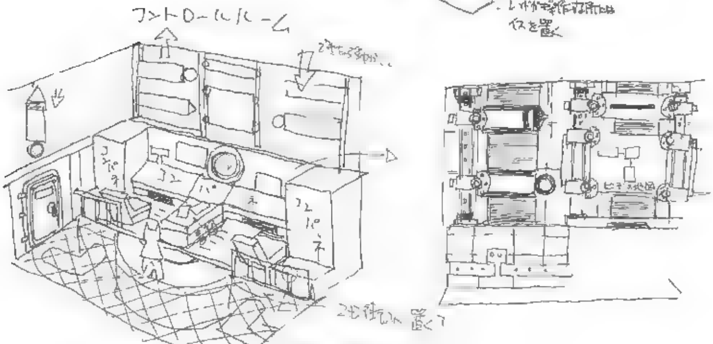
B　機関室イメージラフ



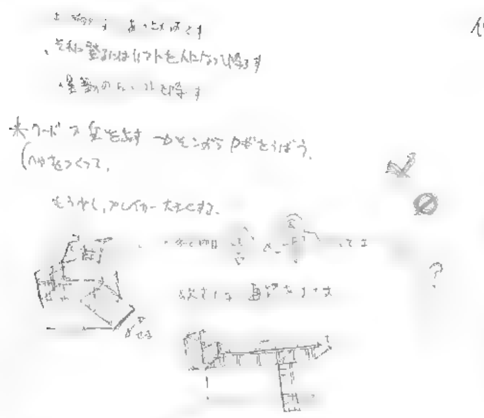
D　第１外部通路イメージラフ

E　エントランスイメージラフ

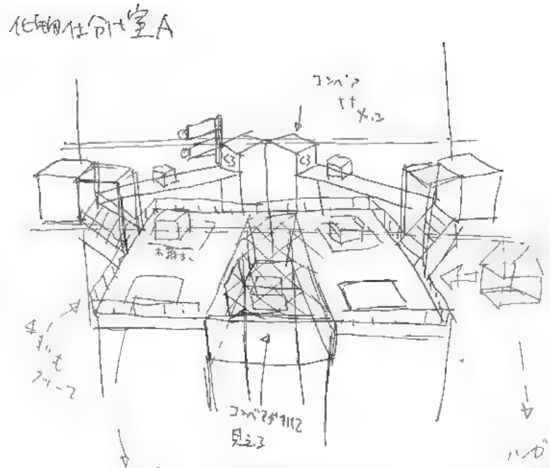




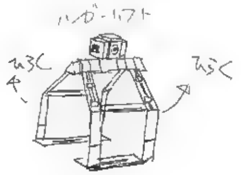
C　第３制御室イメージラフ



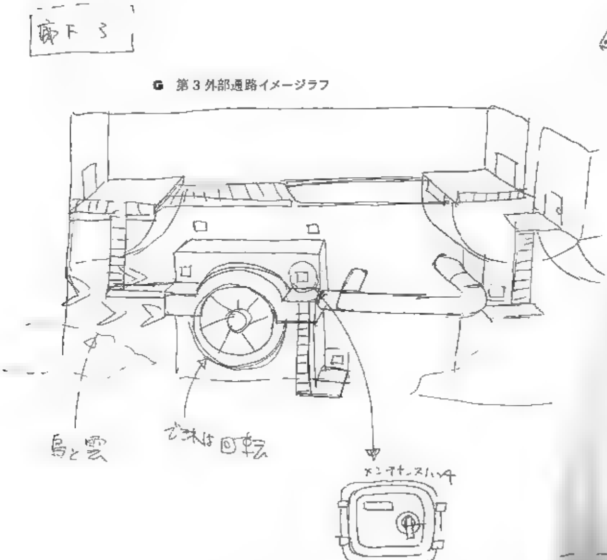
通路でのアクションイメージラフ

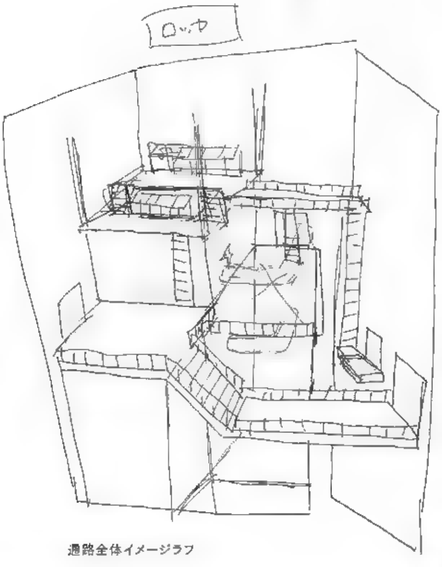


F 第1貨物仕分け室イメージラフ

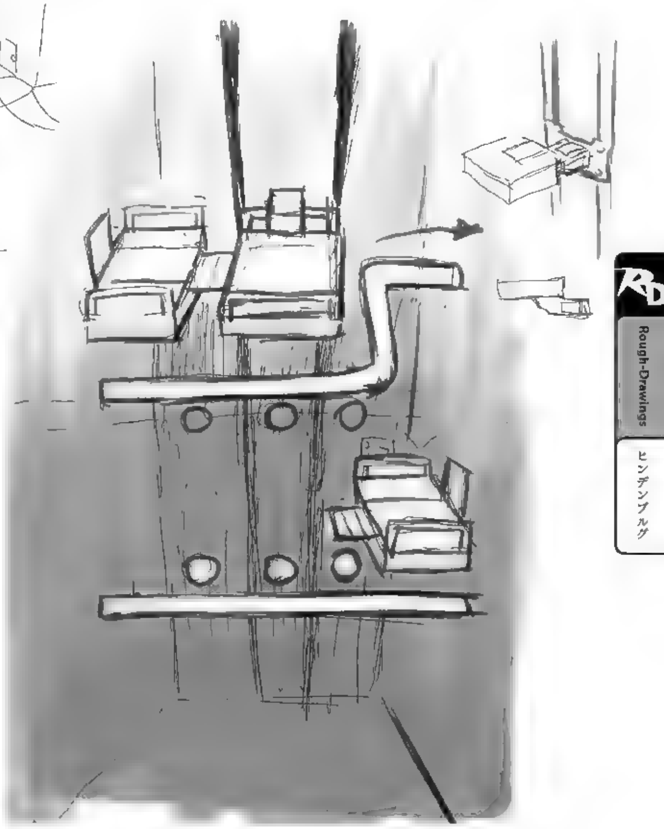


G 第3外部通路イメージラフ





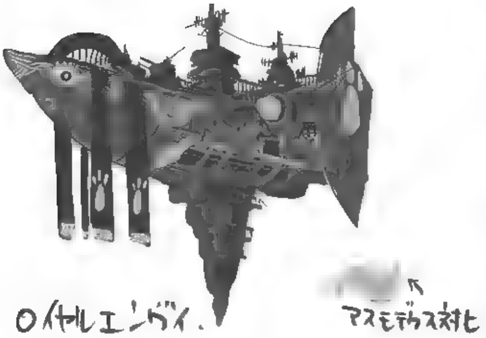
通路全体イメージラフ



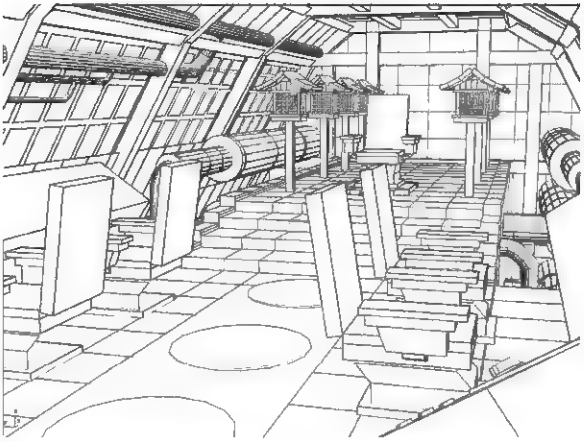
リフトイメージラフ

RD
Rough-Drawings
ヒンデンブルグ

Rough-Drawings



ロイヤルエンヴィ初期デザイン案 | | Inumaru



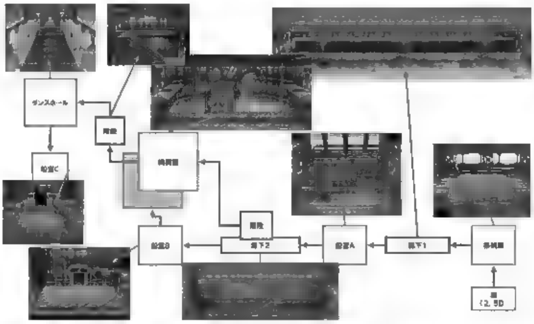
ロイヤルエンヴィのブリッジ線画 | | Inumaru

ロイヤルエンヴィ

Royal Envy

Rough Drawings-World Side

ゴールデンロアと似た内装デザインのロイヤルエンヴィ。
ダンスホールはオペラをイメージしてデザインされたもの。
遊び心が生み出した下派手な仕掛けが印象的な戦艦だ。



ロイヤルエンヴィ船内のステージ構成案

ロイヤルエンヴィ船内のステージ構成及びギミック設定図

ゴールデンロア

Golden Roar

Rough Drawings-World Side

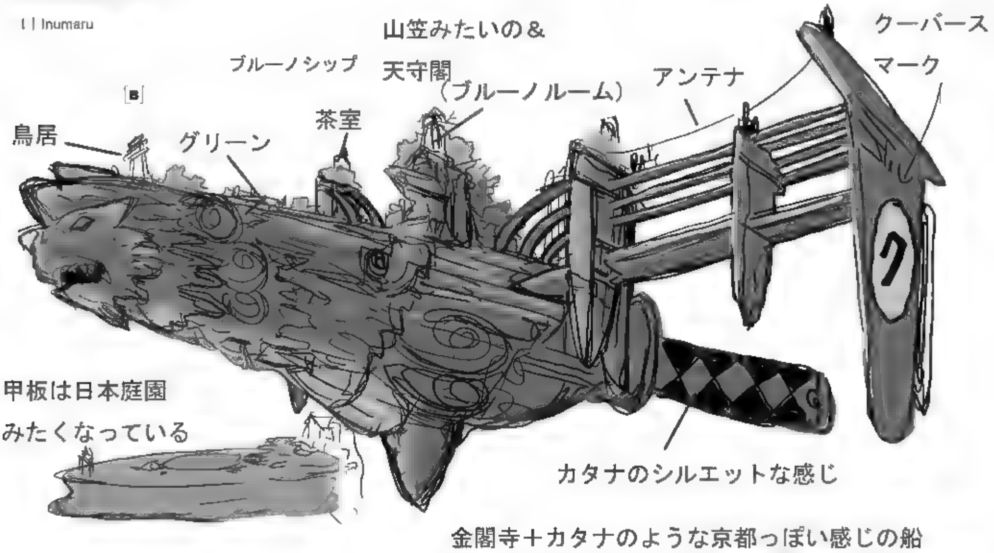
ゴールデンロアの初期イメージデザイン。
戦艦の上にブルーノの像が付いている初期デザインにはじまり、この時点からすでに悪趣味なイメージを意識してデザインが進められている。船内のデザインもバリエーションにとんでいる。

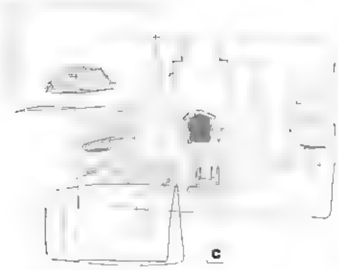
A ブルーノの巨像が印象的なゴールデンロア初期デザイン
B 決定稿よりも骨太な印象の初期デザイン
C 甲板の初期デザイン
D 船室の初期デザイン
E 船の外壁部分の初期デザイン

[I] Inumaru

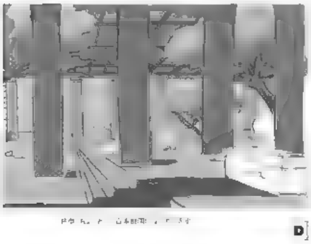
A

B



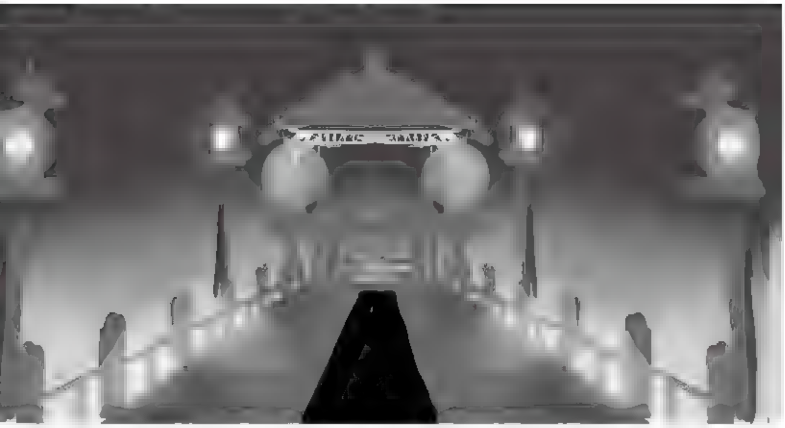


C



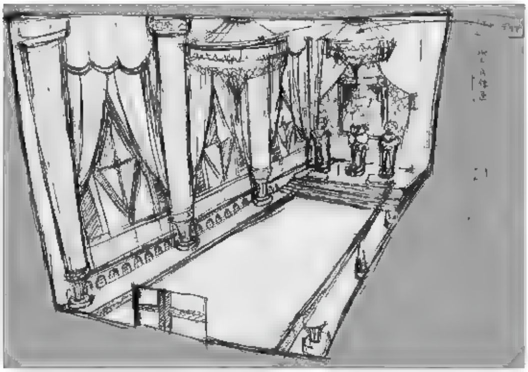
D

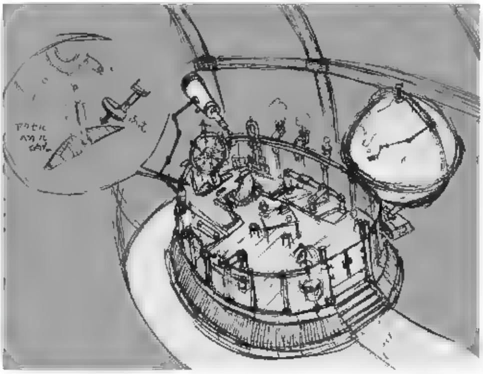
E



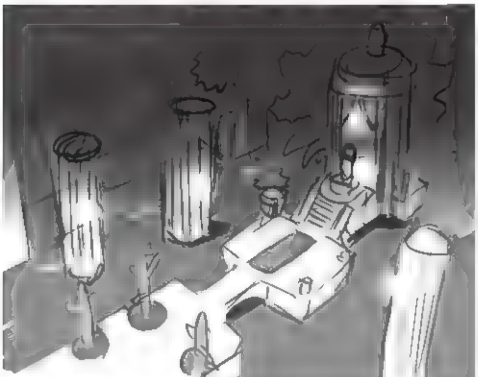
ゴールデンロア船内初期イメージラフ
| numaru, Shingo Koyama

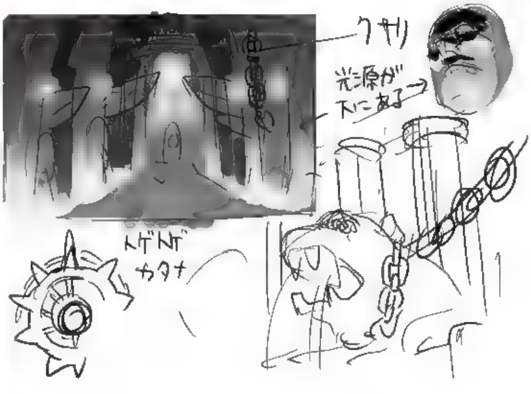
ここに掲載したのはブルーノの部屋の初期デザインイメージ。ゴールデンロア同様、船の装飾から小物のデザインに至るまで、かなり悪趣味な印象のものが数多く描かれている。

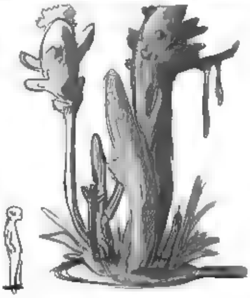


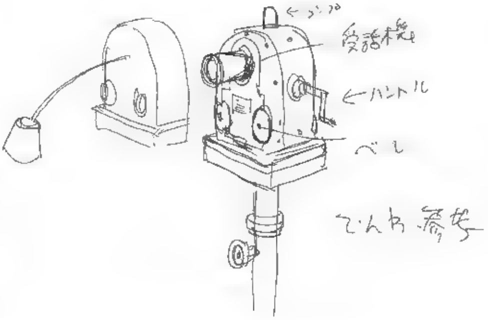


ブルーノの部屋　水と植物で構成







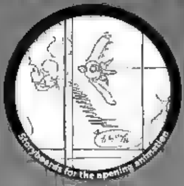


悪趣味なモノでデコレーションを行う

SB

ストーリーボード
Story-Boards

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!



SB

tory- oards

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

第一部オープニングアニメーション用絵コンテ

第一部のオープニングアニメの絵コンテ。すべての流れと制作時の指示が丁寧に描かれている。アニメを思い出しながら1コマ1コマをチェックしてみよう。

ランブルロボ
それからCODAへ

OP 1

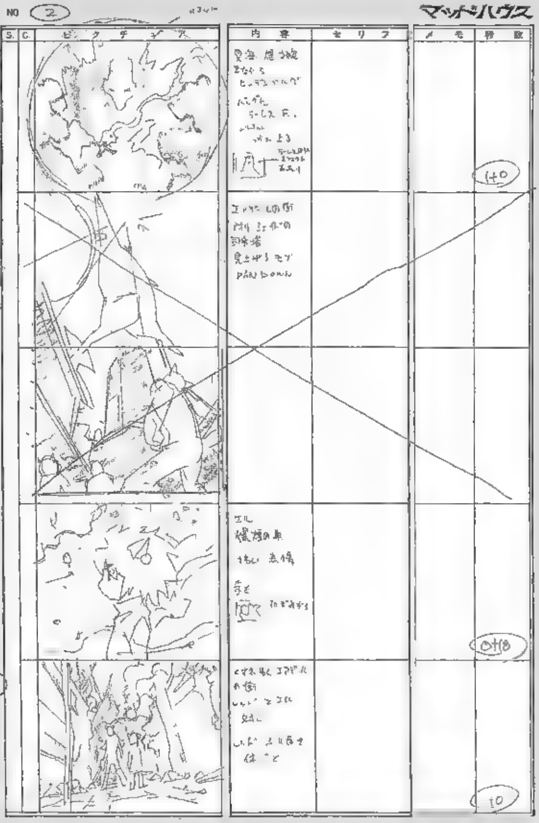
第1稿　2008.11.13

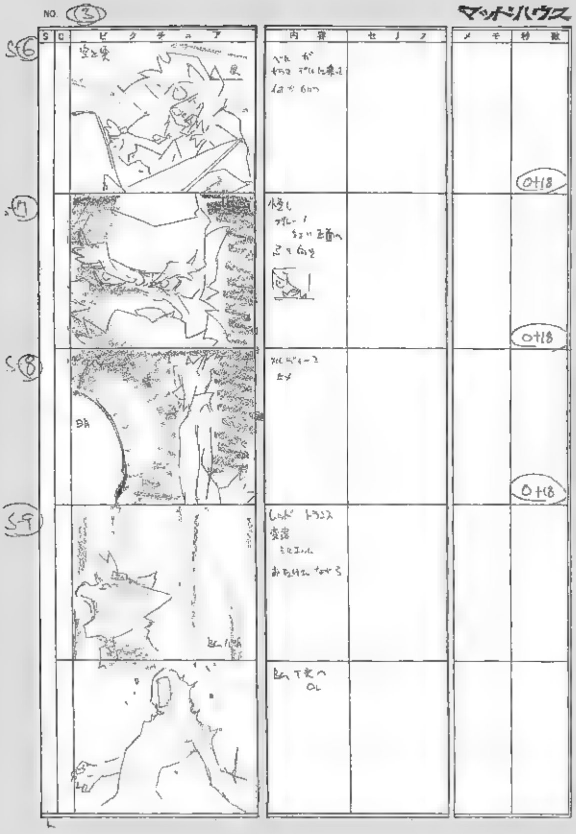
絵コンテ　山川 吉樹
演出　山川 吉樹
作画監督　加藤 裕美

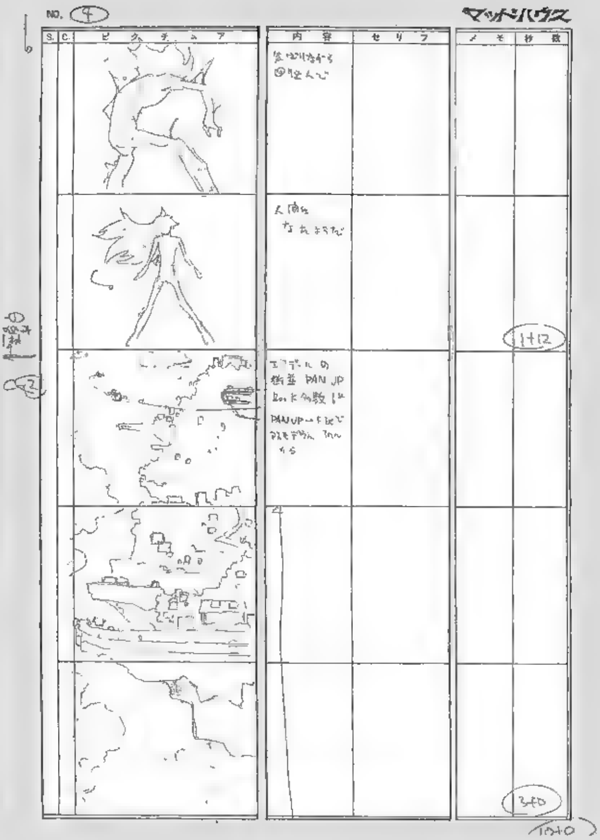
カット数　26cut
（はめ込み8カット含む）

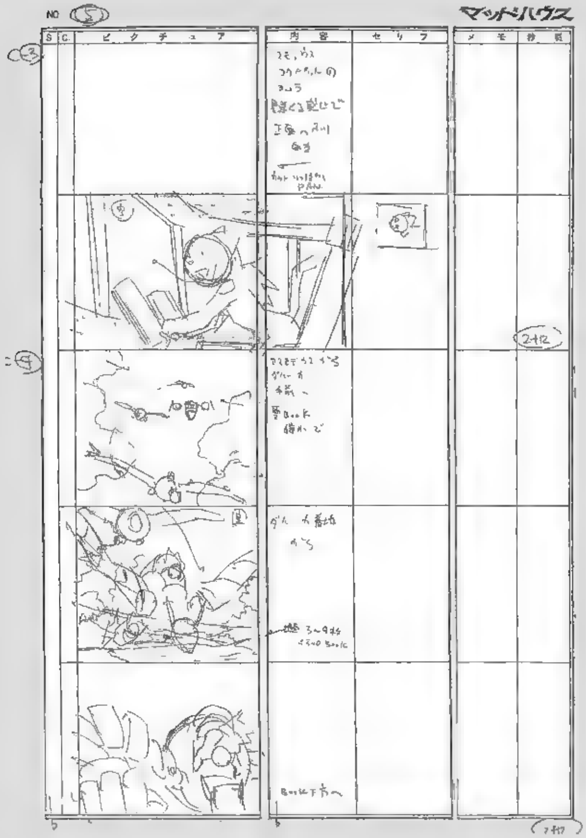
総尺　74s+0k

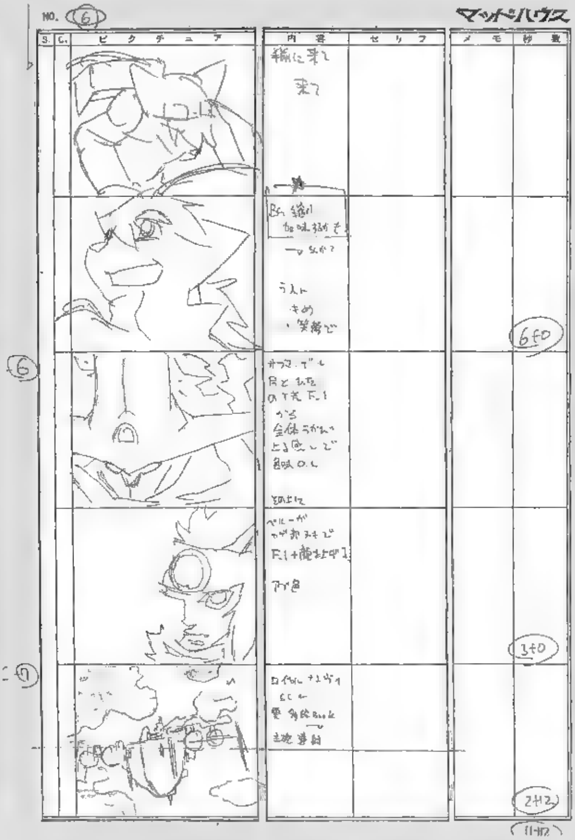
©マッドハウス





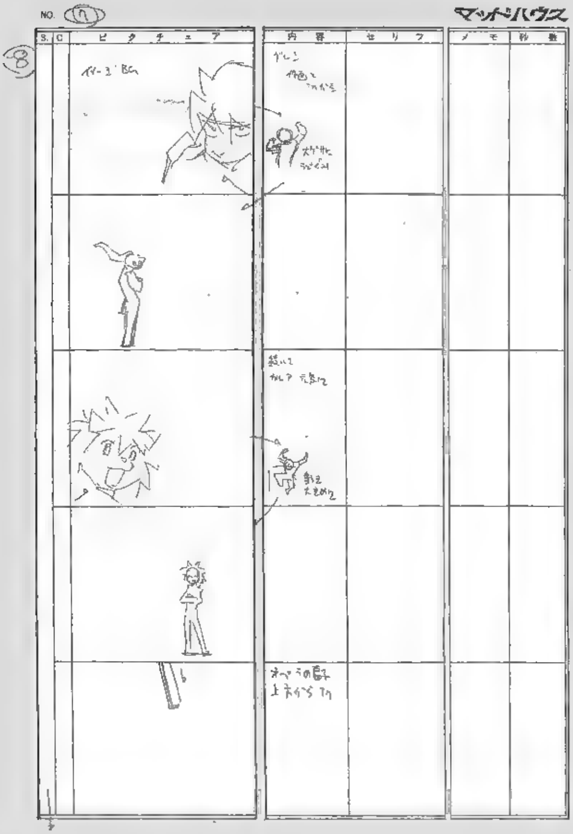


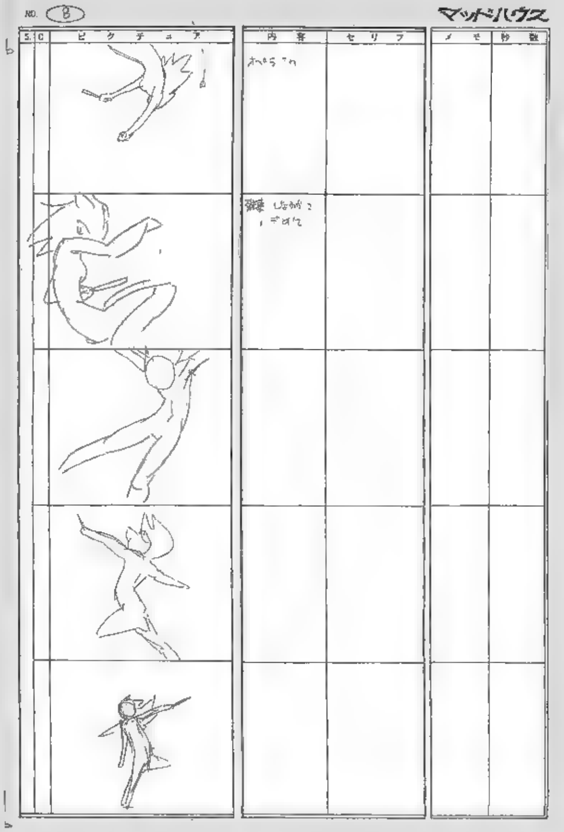


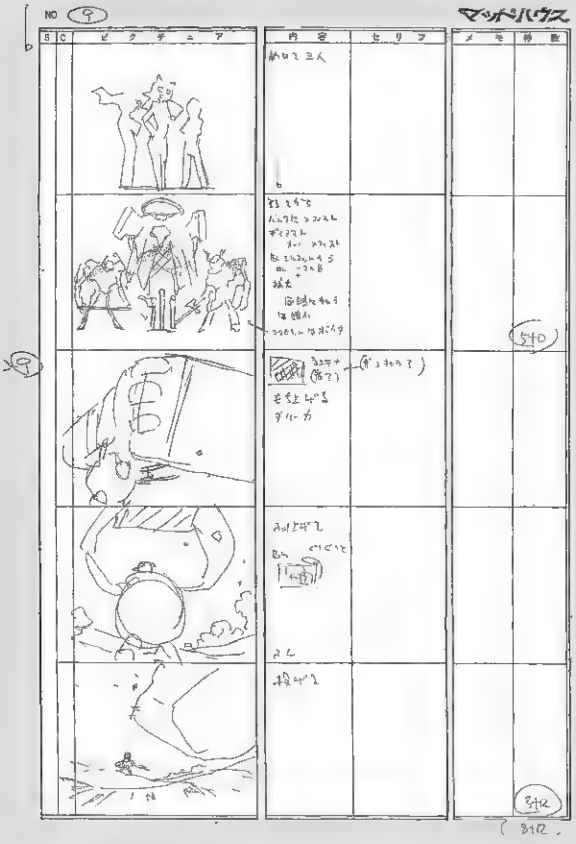


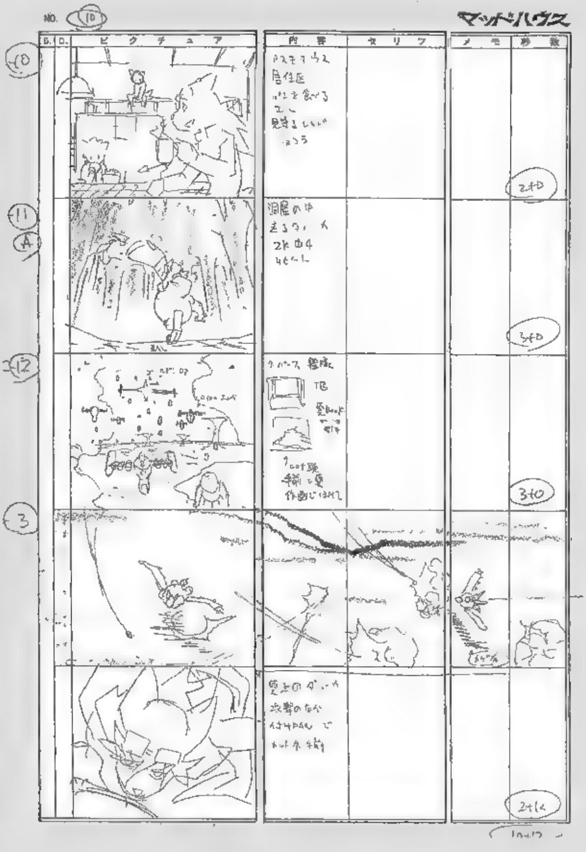
SB
Story-Boards
ストーリーボード

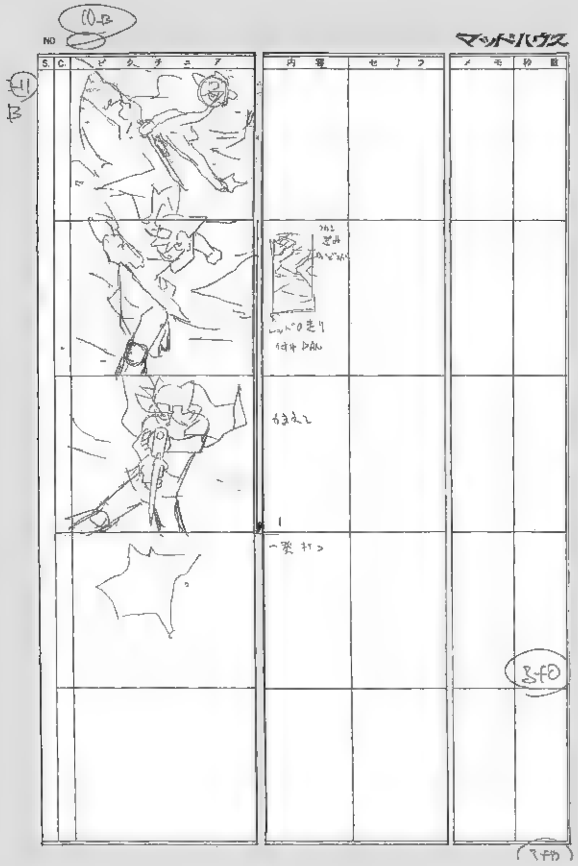
第一部オープニングアニメーション用絵コンテ

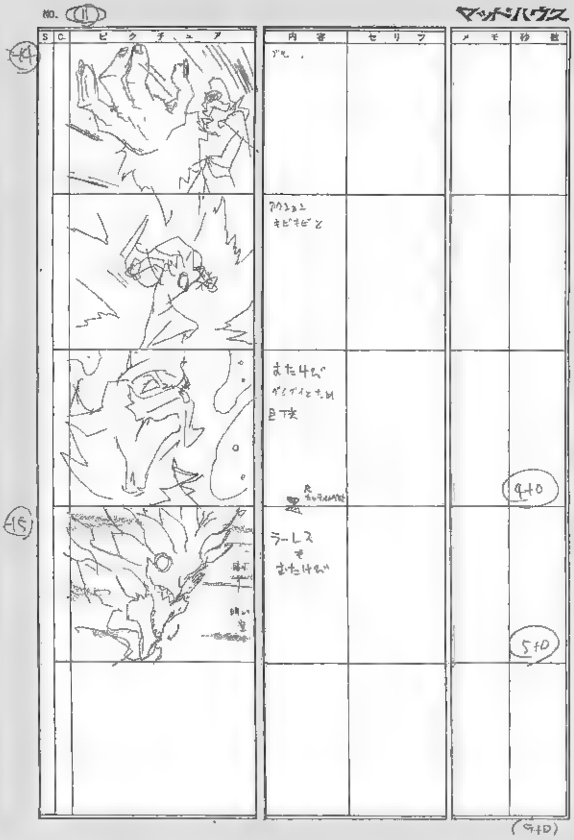


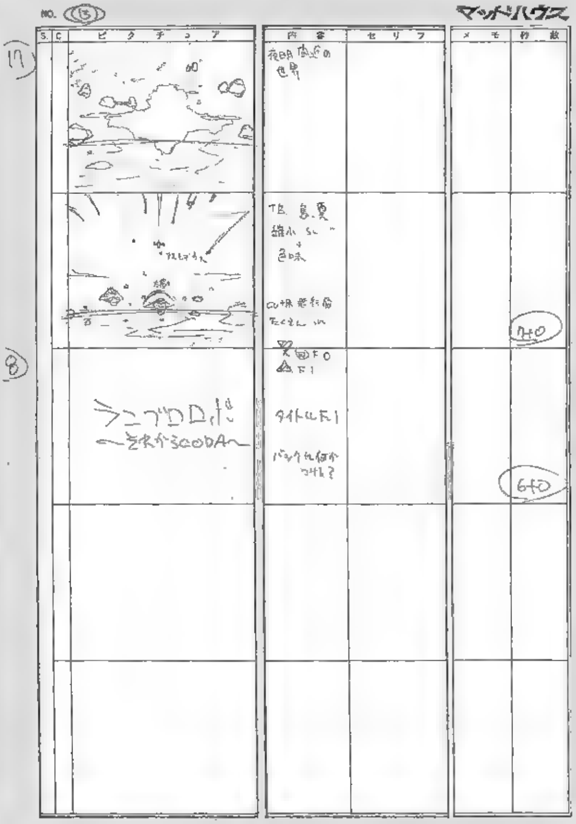








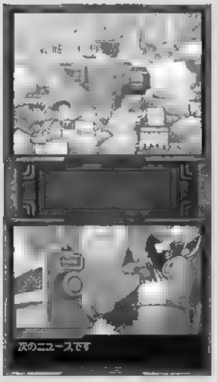


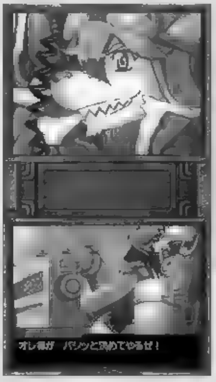


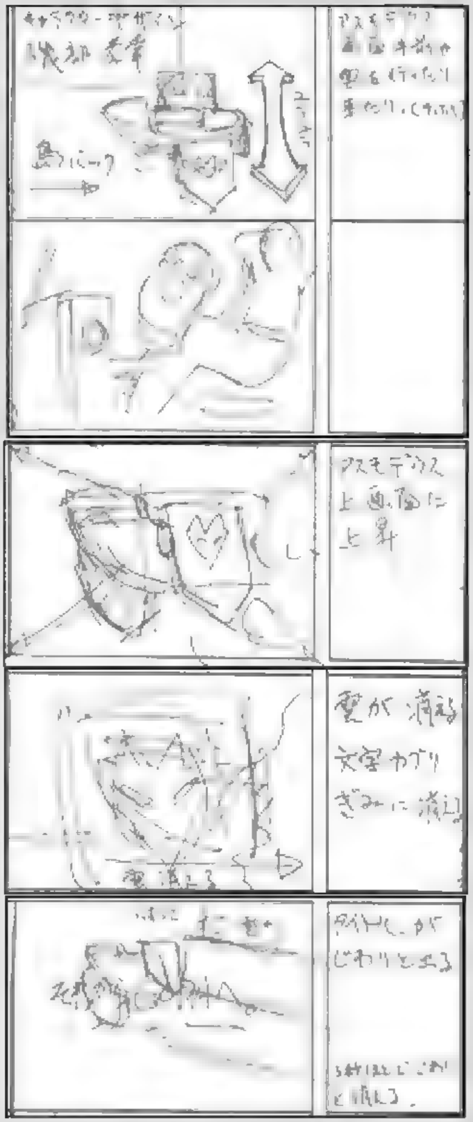
SB
Story-Boards
ストーリーボード

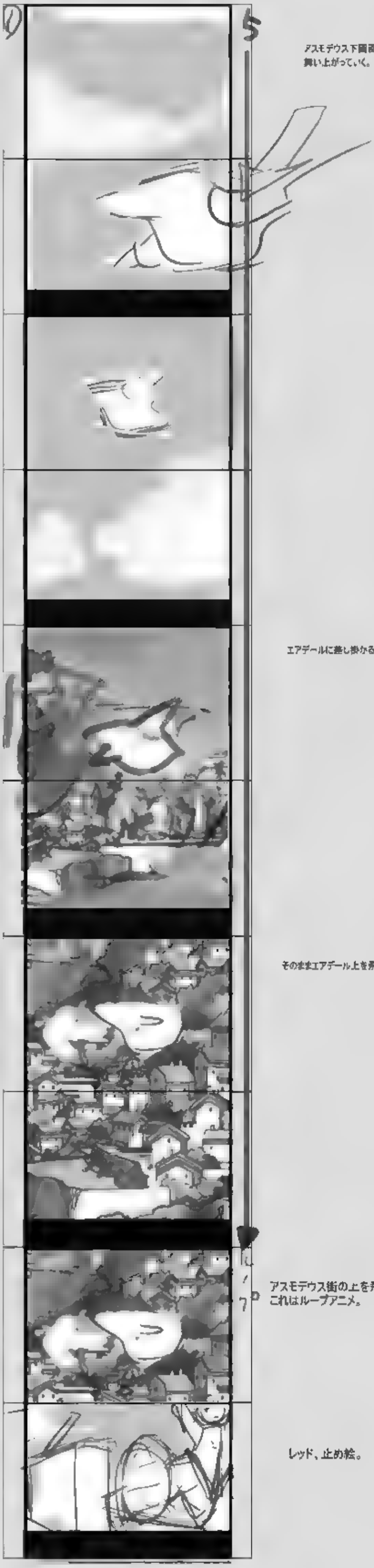
オープニング用絵コンテ

オープニングムービーの絵コンテと、ゲーム中のデモの絵コンテ。
モーションイラストデモの素材の使用指示や動かすタイミングなどの細かな指示が随所にみられる。









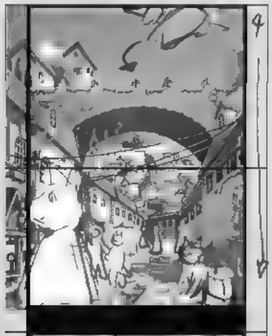
アスモデウス下画面にフレームIN
舞い上がっていく。

エアデールに差し掛かる。

そのままエアデール上を飛行し続ける。

アスモデウス街の上を飛行。
これはループアニメ。

レッド、止め絵。



街の上を飛ぶアスモデウス。

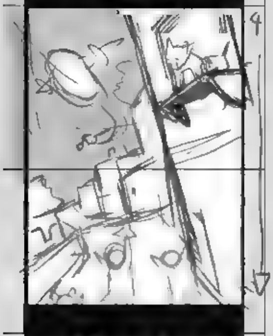
街の素材は手前の人、背景、中継ぐらいは分割して、ちょっとPANしたような効果を出すために動かす。

背景エアデール大通りの2 5Dを流用、
左から右へPAN。
手前のイヌヒトは上下しながら左へ移動。
同時に上空をアスモデウスが飛び去る。

※この時、上画面の3／2が空になるように
画面を上へPAN

さっきの使いまわし。

できれば前のレッドのカットと同じ物を表示してフェードできりかえる。



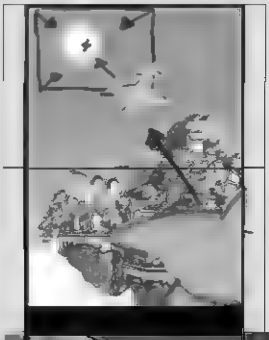
下から子供達が走ってくる（上下しながらフレームイン。（足は見せないように背景を上にちょっとスクロール。）

アスモデウスが街の上空を飛ぶ。

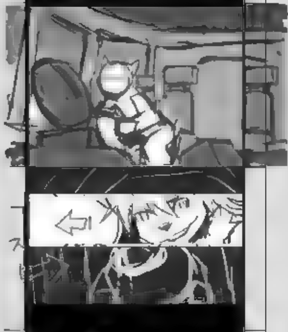
上画面、最初はアスモデウス。
台詞に合わせてレッドアップに。

まず下の絵を表示。

できれば前のレッドのカットと同じ物を表示してフェードできりかえる。



カットチェンジ。アスモデウス上昇。
太陽の中に。



尺は台詞あわせ。

上画面アスモデウスブリッジに
操縦しているショコラ。

ショコラ「ハンガー内減圧完了！」

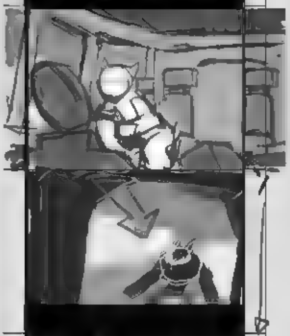
ショコラ「リリースシステム、オールグリーン！」

レッド「オーケイ、行きますかっ！」

ショコラ「は〜い！
カウントダウン開始、10秒前」

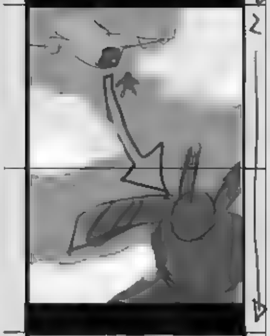
ショコラ「5秒前、4、3、2、1　　」

下画面ハンガー。
暗くてよく見えないが、ダハーカ。
すぐにカットインを出してあまり
アップが見えないように。



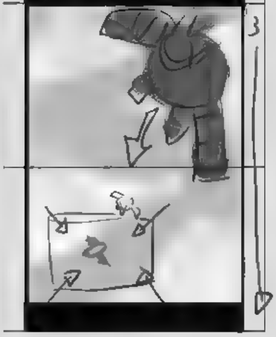
ショコラ「行ってらっしゃ〜いっ！！」

ハンガーから一気に落ちる。



アスモデウスから射出され、
一気に落下するダハーカ。

ダハーカ、一瞬カメラの前を横切るが、
アップは一瞬。



ここもアップは一瞬。

ヒンデンブルグ2Dにクローズアップ。
（あまり大きな絵ではないので、図の示す
大きさになったら終わり。

フェードインで入ってきて、
エルをゆするレッド。

尺は台詞あわせなので、ループ。

レッドとエルは以下の様に素材を分割して動かす。

レッド「しっかりしろって！　おいっ！」
エル「　　　　　」

画面を揺らし、瓦礫(3D)を落下させる。

レッド「――！」

カメラの目に瓦礫が落下
レッド「うわあああああああっ！！！！」

ブラックアウト

エル救出シーン絵コンテ

ヒンデンブルグの船内でエルを助けるシーン。
初めて　人が出会う重要な場面だ。単純なシーンに見えるが、ガレキが落ちてくるタイミングやレッドの自然な視線作りが細かく調整された。

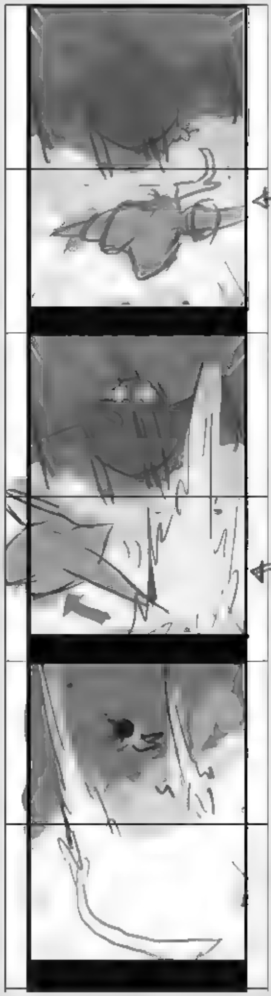
エル、ベッドに寝ている一枚絵、弱冠上にゆっくりとスライド。

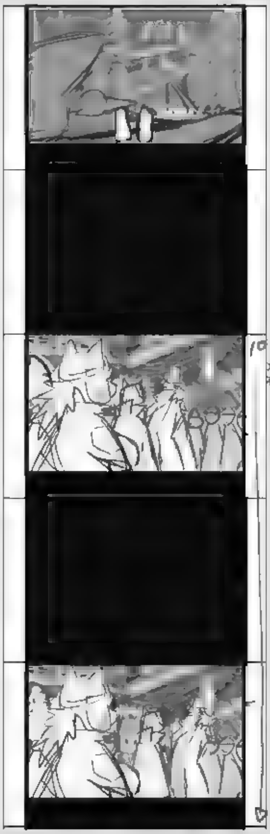
ベッドで眠るエル絵コンテ

エルがアスモデウスのベッドで眠っているシーン。小さな息づかいさえもアニメーションさせて表現したこだわりのシーンだ。

ロイヤルエンヴィ追撃シーン絵コンテ

ロイヤルエンヴィから追撃される迫力のシーン。
船同士の撃墜劇をみせながらも、キャラクターのカットインを差し込み、緊張感と迫力を演出した。





港から人ごみが見える。
レッドとショコラ配[illegible]
このシーンは動きません。

（もしかしたらこのカットはカットして通常デモでやるかも）

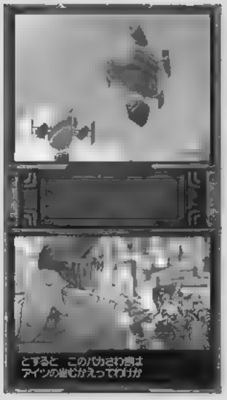
10 ← せいつが終るまで

メルヴェーユとブルーノ歩きながら（上下させながら）右へ移動。

レッド「ふーん…」

レッド「"とすると、このバカ騒ぎは、アイツの出迎えのため、ってわけか"オレたちにゃ関係ねーっぽいな。とっとと町ン中入ろうぜ"」

メルヴェーユだけ停止。



スピノーでの登場シーン絵コンテ

スピノーにて、ブルーノを間近にするレッド。目線だけが動き、何かを悟るメルヴェーユ。すべての歯車にさらなる拍車がかかる緊張のシーン。

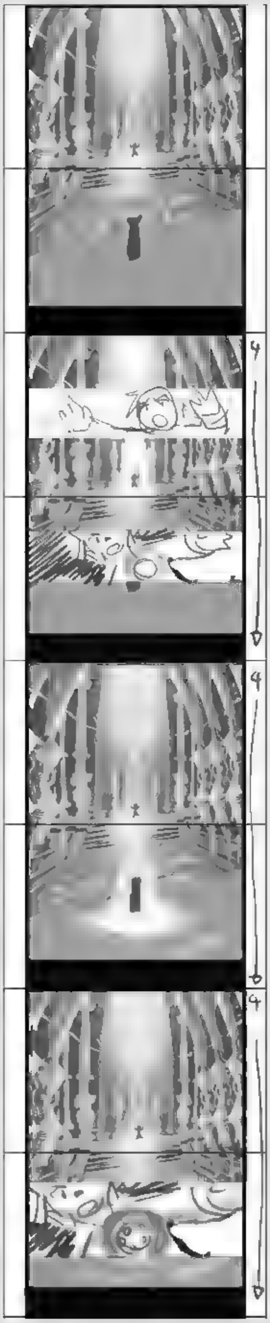
5

背景は2 5Dステージを使用。

ベルーガ左からゆっくりフレームイン

謎の人影絵コンテ

初期設定没案コンテ。
初期設定では、ベルーガの初登場はスピノー。まだ表情は見えず、謎のキャラのままとして描かれている。



BG祠2D

4

祭壇　上）が光る。

エルカットイン
（このカットインは封印のドアを開ける際などにも使いまわします。）

レッドカットイン。
メダリオンが光り始める。

エル「オーン・サラ・ルーサ…… 」

4

エル「マーヤ・サラ・ルーサ……」

レッドの体に光が宿る

4

エル「マニ・シラハリタヤーン・ルーサ　…」

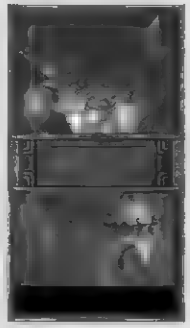
さっきのカットイン、ちょっとズームして、メダルが光る描写。

オハシラの儀 絵コンテ

オハシラの儀を行うシ　ン。カットインと、スライドデモを使って、荘厳な雰囲気のオハシラの儀のシ　ンを表現した。

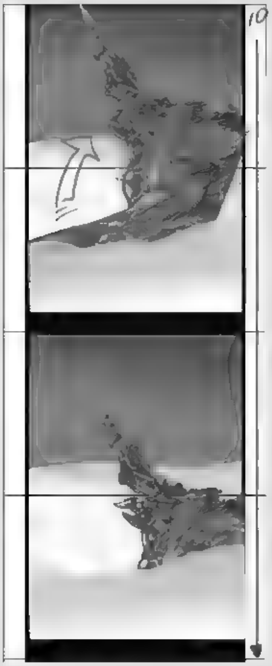
レッド復活シーン絵コンテ

死んだはずのレッドが、よみがえるシーン。
何事もなかったかのように首を鳴らすレッドを唖然とした表情で見つめるエルとベルーガ。
レッドの全身を写しながら、驚きの二人を画面に収めた。



ラーレス登場シーン絵コンテ

ラーレスが初めて登場するシーン。
ラーレスの巨大さを出すために、何度もコンテが切りなおされ、試行錯誤した。
その甲斐あって、闇に浮かぶ迫力のシーンが作り出された。



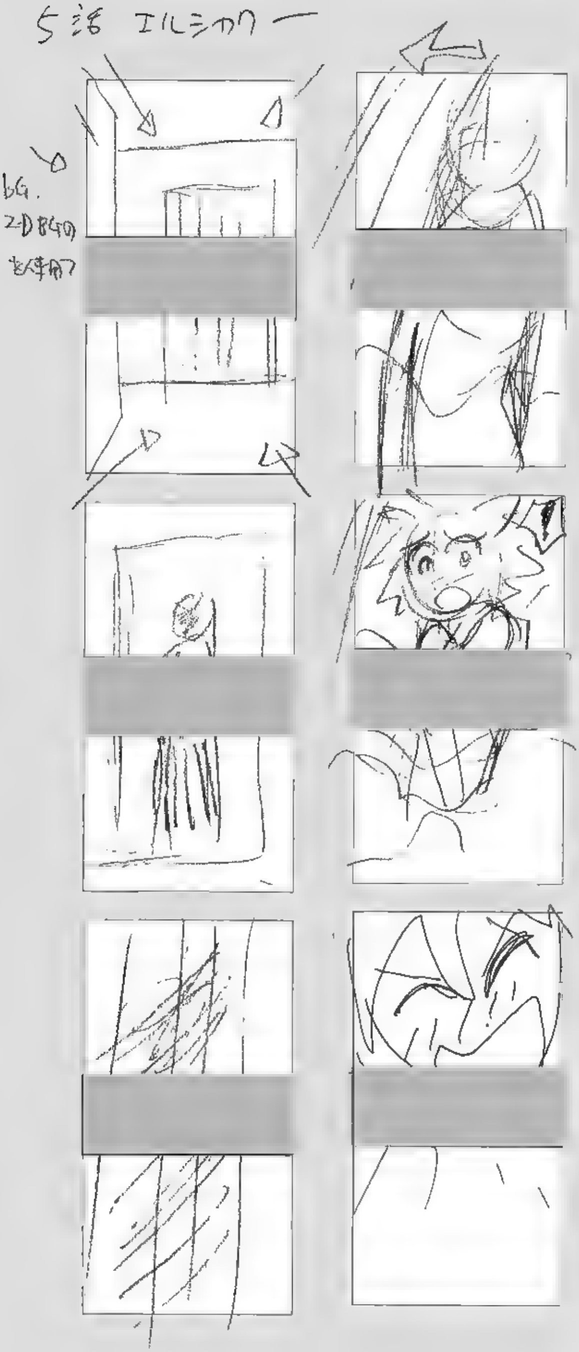
ラーレス崩壊シーン絵コンテ

ラーレスが崩れ落ちてゆくシーン。
最後の叫びのように角を大きく振りかぶる姿は、どこかはかなさを感じさせる。

パワーセル発射シーン絵コンテ

決定稿にはない地面に伏せるエルのシーン。
トランスレッドと二人でパワーセルガンを打つことは決定していたが、そこにいきつくまでには、また違った二人のドラマが考えられていたようだ。

SB Story-Boards ストーリーボード

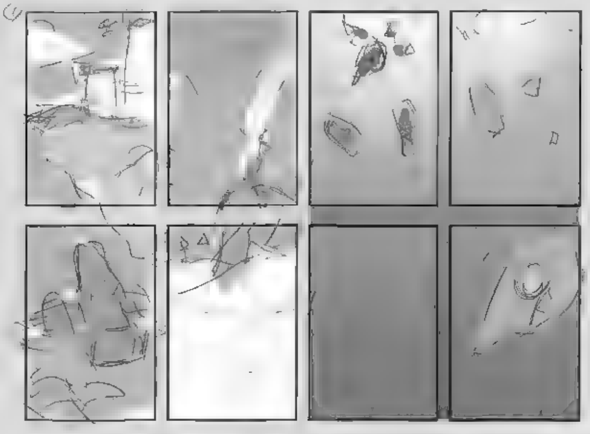


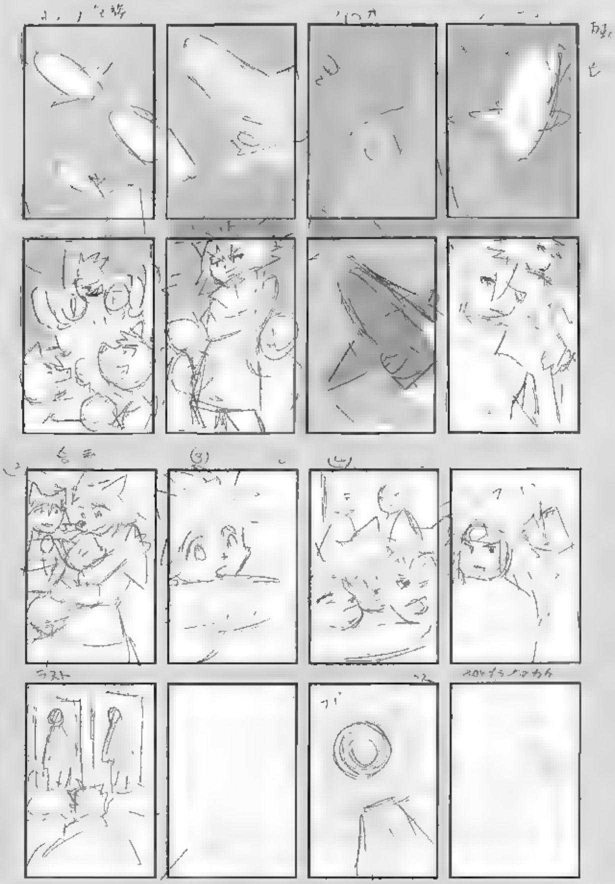
エルのシャワーシーン絵コンテ

エルのシャワーシーンのコンテ。かなりおおまかなラフで描かれているものの、その表情は、エルの恥ずかしさが爆発するイメージがしっかりと表現されている。

第一部エンディング初期絵コンテ

実際には使用されなかった初期エンディング案。
決定稿とは多少内容が異なっているが、喜び合う町の人と仲間の様子が描かれている。
大きな流れは同じだが、エルがレッドに抱きつく意外なシーンが見られる。





BB

バックボーン
Back-Bone

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

サブキャスト

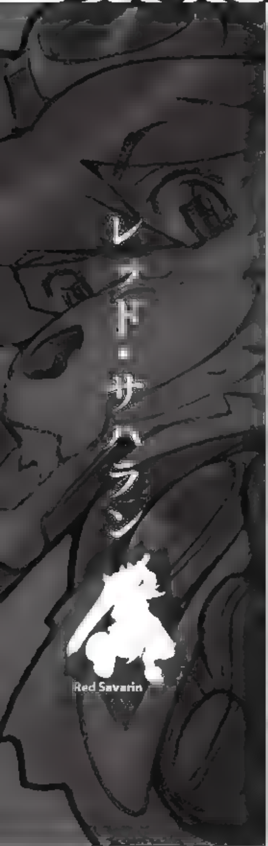
SUB CAST

WORLD

MAIN CAST

MECHANIC

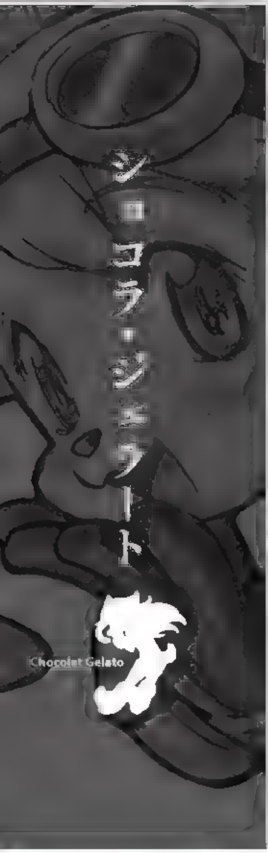
ITEM



LV1

LV2

LV3

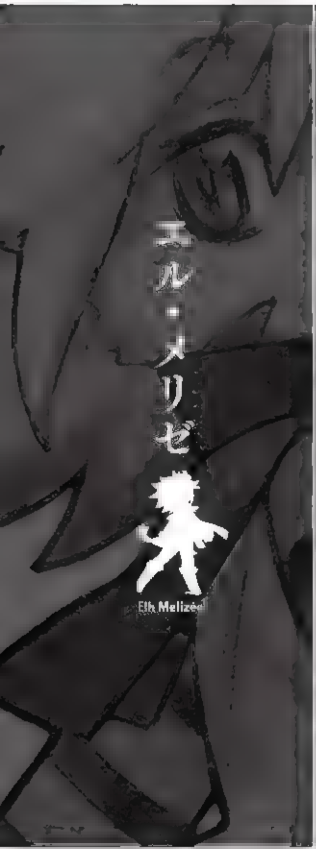


LV1

13歳のイヌヒトの少女。レッドの義妹で、かなりの世話焼き。
通信でレッドの行動を補佐してくれる、優秀なナビゲーターでもある。

LV2

LV3



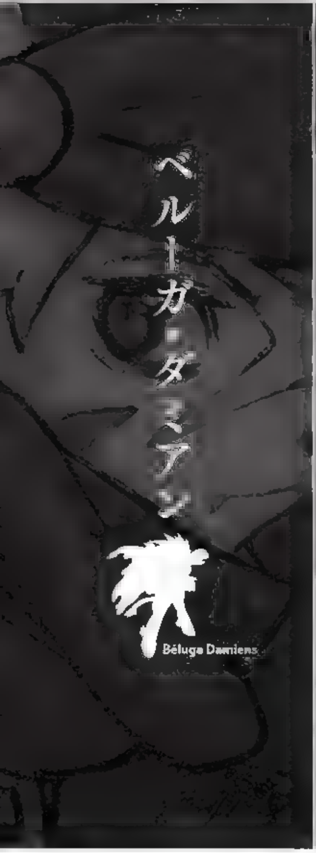
エル・メリゼ
Elh Melizée

LV1 第一話で公開可能

[illegible]多くの秘密を抱え[illegible]
[illegible]しまう。

LV2

LV3



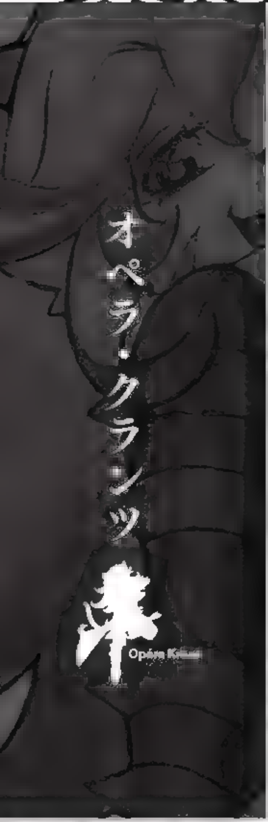
ベルーガ・ダミアン
Béluga Damiens

LV1 第一話で公開可能

正体不明の謎のネコヒト。
レッドとエルの行く先々に現れては彼らの邪魔をする。
愛機は「サラマンデル」。

LV2

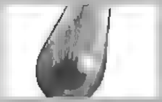
LV3



オペラ・クランツ

Opera Kranz

LV1 第一部で全開可能



LV2

LV3

カルア・ナパージュ

Calua Napage

LV1 第一部で全開可能

オペラを主人として慕っており、グレンを良い相棒と思っている。
語尾に「かも」をつける妙な口癖がある。

愛機は「オーバーメフィスト」。分かり易いくらいカッコイイものが好き。

LV2

LV3

グレン・ザッハー

Glen Sacher

LV1 第一部で全開可能

オペラが苦手なギルドの実務を代行している。
非常に真面目な堅物ゆえにカルアの天然行動にいつも振り回されている。
愛機は「メフィスト」。

LV2

LV3

ブルーノ・ドンドルマ

LV1

クーパースの首領(ボス)。
積極的に表立って法を破るようなことをせず、法の隙間をついて暗躍する。
一般人を[illegible]
果を得る。性格は尊大で横柄。絵に描いたような悪党である。

LV2

LV3

メルヴェイユ・ミリオン

Merveille Million

LV1

クーパースの参謀兼開発主任で、ブルーノの秘書も兼ねる。
シェパルド共和国でも指折りの天才で、様々な分野に力を発揮している。
特にメカの開発設計に優れ、クーパースのメカの水準を引き上げた。
[illegible]
目的、経歴ともに謎の多い人物。

LV2

ゲベック

LV1

ハンターに情報を渡したり、個人的に仕事を依頼したりする。
右目の眼帯と常についている杖が、壮絶な人生をにおわせる。

LV2

LV3

クレープ

LV1

エアデールの大通りの北で、ロボのパーツショップを営む。
いつもさばさばして、元気なメカ好きの女性。
自分が仕上げたメカで競う事が好き。

LV2

LV3

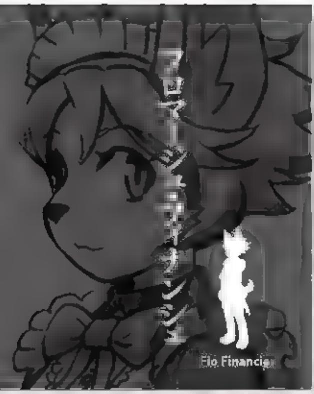
クイニー

LV1

ボロボロの格好をし、長い望遠鏡で世界を眺めている。
彼が本当に見ているものが何なのかは、彼しか知らない。
レッドを指名して不思議な依頼を出す。

LV2

LV3



LV1

[illegible]
ひそかにレッドに優先的に仕事を回してくれる。

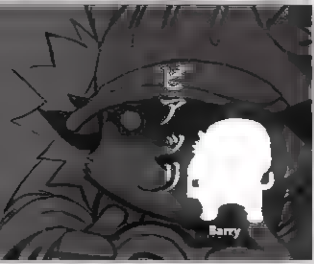
LV2

LV3

LV1

音楽家。
[illegible]

LV2



LV1

シェバルド中を徘徊する、自称カメラマン。
狙ったターゲットはしつこく静かに追い回す。

LV2

LV1

マドレーヌはビスキュイの一人娘。
接客が苦手な父に代わり、看板娘として頑張る。
ビスキュイは絵皿屋の店主。
[illegible] だけでその [illegible] のシーン [illegible] くる。

LV2

LV1

クーバースの戦艦「ブルズアイ」の艦長。
[illegible]
大口を叩く上、無茶な言動が多く、部下はつねに困っている。

LV2

LV3

ダハーカ
DAHAK

LV1

レッドの愛機。
一般的なロボと比較すると小型の部類に入るが、その性能は他を上回る。
強靭かつ器用な2本の腕で戦い、内蔵火器は無い。

フライヤーモード
DAHAK MODE VOL

LV1

ダハーカの飛行形態。
腕部が翼を模した形状のものに換装され、脚部にも推進用ジェットブースターが追加される。
燃料を瞬間的に多く消費し、急加速することもできる。

アングラーモード
DAHAK MODE PECHE

LV1

ダハーカの戦艦つり形態。
左腕部を「モリ」が射出できる特殊なものに換装して[illegible]左腕後部には「モリ」で獲物に当てた後、獲を巻き上げる[illegible]のモーターリールと足裏には地面に固定するためのスパイクも装備し、巨大な獲物も釣り上げることができる。

アスモデウス
Asmodeus

LV1

レッドとショコラが暮らす家を兼ねた、小型飛行艇。
炊事、洗濯、シャワーなど、生活に必要な設備は一通りそろっている。
操縦、メンテナンスはショコラが担当。
主翼やプロペラの角度は可変式になっており、通常の飛行艇よりも[illegible]。

サラマンデル
Salamandre

LV1

ベルーガの愛機。
固定武装として両腕にリボルバーキャノンを装備。
必殺武器は背面にあるロングバレルを肩部に接続[illegible]
両脚のローラーを活かした一撃離脱の射撃戦を得意とする。

スメーグ
SMERG

LV1

ベルーガの高速艇。サラマンデルを収納し、砲台として利用できる。
内装は必要最低限の生活が出来る設備があるブリッジの一部屋のみ。

ティアマト
Tiamat

Lv1 第一部で公開可能

オペラの愛機。
かなり大型のロボで、[illegible]が設けられている。一般的なロボは背中に[illegible]
機動力や防御力が標準以下である代わりに攻撃力に優れ、遠[illegible]からの攻撃に[illegible]
機雷の散布や大出力のビームによる殲滅戦を得意とする。
派手好きなオペラの性格が反映されている。

Lv3 [illegible]

メフィスト
Méphisto

Lv1 第一部で公開可能

グレンの愛機。
[illegible]量産機「Fausto（ファウスト）」をベースにした、クーパースのオリジナルカスタマイズ機体。
グレンの意向により巨大な太刀を装備し、剣戟主体の接近戦を得意とする。
手持ちの飛び道具は無いが、投擲武器のクナイ型爆弾を機体に仕込んでいる。

Lv3 [illegible]

オーバーメフィスト
[illegible]

Lv1 第一部で公開可能

カルアの愛機。
カルア自身がオリジナルカスタマイズしている。ベースマシンはメフィスト。
ランチャーによる遠距離攻撃、ハルバードによる近距離攻撃などバランスよくまとまっている。
見た目のかっこよさを優先しているため、性能的に[illegible]面もあるがカルア本人は[illegible]

Lv3 [illegible]

ヒンデンブルグ
Hindenburg

Lv1 第一部で公開可能

[illegible]一般的に普及しているタイプの大型の輸送船。[illegible]

Lv3 [illegible]

ブルズアイ
Œil de bœuf

Lv1 第一部で公開可能

クーパースの戦艦で、船長はガレット。
「ロイヤルエンヴィ」の同型艦。

Lv3 [illegible]

ロイヤルエンヴィ
Royal Envy

Lv1 第一部で公開可能

クーパース「特務室」専用の戦艦で、船長はオペラ。[illegible]オペラの[illegible]反映[illegible]

Lv3 [illegible]

ゴールデンロア
Golden Roar

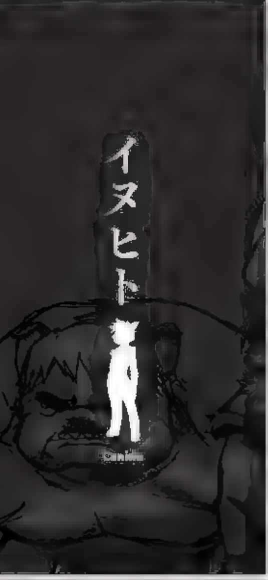
Lv1 第一部で公開可能

クーパースの旗艦で、本拠地。
ハンターギルドでもこのクラスの戦艦を所持しているのはクーパースのみである。
クーパースの装備、メカに用いられるニポン国のイメージはブルーノの趣味。
ゴールデンロアの主兵装は、艦首砲「ブルーノキャノン」。
単体での火力は、シェパルド軍の戦艦の主砲のそれを遥かに凌駕する。

Lv3 [illegible]

BB Back-Bone バックボーン

イヌヒト



LV1

犬の特徴をもったヒト。
知恵があり、手先も器用なため、機械製作技術に長ける。
イヌヒト(ライブラリ情報)
・組織に属し、共同作業を好む ・機械技術への関心が高い
・呪術への関心と資質はひくい ・手先が器用 ・肉体的苦痛に強い
・かたい食べ物を好む

ネコヒト

Felineko

LV1

猫の特徴をもったヒト。
呪術を使う資質を持つものが多い。
筋力に優れた種族や、敏捷性に優れた種族など、種族ごとに異なる優れた身体的能力をもつ。
ネコヒト(ライブラリ情報)
・個人主義が強く、好戦的 ・感情を表に出さない ・気分屋で計算高い
・呪術への関心が高く、資質もある ・機械技術への関心はひくい
・集中力が高い ・熱い食べ物は苦手

浮島世界

Monde insulaire flottant

LV1

からなる浮島たちと、この世界を構成している。
「大地は浮いているのが当たり前」いるのかという疑問はほとんど持たない。
そのメカニズムの究明に るのが現状である。

浮島
Île flottante

LV1 第一幕で公開可能

[illegible]つかどうかという大きさから、人口が[illegible]万人いるような巨大な島まで、様々なサイズの島が存在する。
浮島に亀裂が走り、割れて二つになったとしても、どちらも浮いた状態は維持する[illegible]
[illegible]それ以上離れないように鎖で[illegible]する島もある。

雲海
Mer de nuages

LV1 第一幕で公開可能

浮島の下、一面に広がる雲の領域。
[illegible]
[illegible]も見えないプラズマが[illegible]に放電し[illegible]
[illegible]では生物は[illegible]分で完全に炭化し、金属ですら[illegible]しく化学反応を起こ[illegible]
[illegible]仄かに明るい。[illegible]

聖地
Terre sacrée

LV1 第一幕で公開可能

オハシラの儀を行う場所。
別の次元にその場所は存在し、その場所へ行く[illegible]の「扉」もオハシラの[illegible]が必要な時にしか開かず、また出現場所も定まってはいない。オハシラの準備が整ったのを[illegible]リオン[illegible]が感知すると、聖地への扉が開いた事を伝えるべく、契約者の一族にしか見えない光の柱がその場所に立つ。

パワーセル
Noyau d'énergie

LV1 第一幕で公開可能

ラーレスのコアを[illegible]

結晶石
Cristal

LV1 第一幕で公開可能

ラーレスをコントロールするためのアイテム。
メタリオンと対になっており、ラーレスをコントロール[illegible]
[illegible]するためのアイテム。

BB Back-Bone バックボーン

iroshi ote

松山洋による3万文字手記 ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ 全記録 Vol.1

恐らくここからはじめなきゃいけないと思う。

時は1996年。

2月。

有限会社サイバーコネクト設立。

福岡市博多区に誕生した小さなゲーム開発会社。
わずか10名のゲーム会社。
当時の私は26歳。
大学を卒業して最初に就職したコンクリート会社を辞めて、10人で起業しました。

きっかけは大学時代の同級生。

私は大学卒業後、コンクリート会社に就職。
その同級生は東京のある大手ゲームメーカーに就職。

大学時代に所属していた漫画研究同好会の時からお互いのことを知っていた、というのはもちろんありましたが、当時は“まさかゲーム開発会社を一緒に立ち上げることになるとは……”夢にも思っていませんでした。

有限会社サイバーコネクトの誕生に関してはまた別の機会に語るとして。

ここでは、サイバーコネクトの記念すべき処女作『テイルコンチェルト』から語ろうと思います。

きっと“ここから”はじめなきゃならない。

でないと『Solatorobo それからCODAへ』には繋がらない。
ちょっとだけ長い長いお話になりますが。

どうぞ最後までお付き合いください。

会社設立当時の私はいわゆる“ド素人”。

パソコンのこともゲーム開発のことも、ゲーム業界のことも勉強中の身。私以外のメンバー9人全員からたくさんのことを学ぶ立場。

それでもやらなきゃいけないことはわかっていました。

仕事。

仕事をしないとモノは作れない。
お給料だってもらえない。

まずは、企画。

ゲーム開発会社が仕事をするときのステップはざっくり以下の通り。

①企画書・スケジュール表・見積書をそろえる。
②クライアントメーカーに提案。
③承認後、契約。
↓
開発スタート。

企画書が無いとスケジュールも組めない。
なので見積書も作れない。

だから、まずは企画。

さて、何を作るか?

意外にも最初に作った企画は『テイルコンチェルト』とは全く違う企画でした。

会社が出来て2カ月。

最初にあがった企画は『CYBER-CONNECTION(仮)』というアクションゲームの企画。開発スタッフの多くが前職で開発経験があったプレイステーションで企画する、ということだけは決まっていました。

しかし、企画タイトルからして、まあ適当(笑)。
無頓着というか。“面白いアクションゲームであればタイトルなんか飾りだ”くらいのつもりで企画していたことを今も覚えています。
(まあ、今じゃありえないですが。)

ざっくり企画内容を説明すると。

3Dポリゴンで作られた世界の中を、女の子型のアンドロイドを操作して敵を倒していくアクションゲーム。全包囲型ではなく固定スクロール。まあ、『サイレントボマー』みたいな感じ。そしてこの女の子型アンドロイドをカスタマイズして強化していく。腕をまるごと付け替えたり。ブレードにしたりパイルバンカーにしたり。

ざっくりとイメージだけで企画を作ってました。

主人公であるプレイヤーキャラを最初に作って、とりあえず画面に出してモーション組んだりして。
ちなみにこの時に、そのプレイヤーキャラには名前がありませんでした。

誰も付けなかったんですね。

本当に無頓着でした。

けど呼ばないわけにもいかないし、会話してても困るので。便宜上、私が“サイバ子ちゃん”と名付けました。

我ながらひどい。

ああ、なんかもうこの頃の話やだなあ（笑）。

今考えてもありえないくらいに恥ずかしいエピソードだらけだなあ。とはいえ、語らないといつまでも『テイルコンチェルト』の話もはじまらないし、『Solatorobo それからCODAへ』にもつながらない。

恥ずかしいことだって現実であり、かつての事実。

向き合おう。

ちゃんといつも通り赤裸々にいきます。

この頃の会社は設立して、何も無い状態。

当然、契約前に企画書を作っている段階なので。開発機材も何もない。そう、予算がないから何も買えないわけです。あったのは私の同級生（前の社長）の私物のパソコン1台のみ。

だから "サイバ子ちゃん" のポリゴンモデルは作れても、動かせない。プログラムが組めない。

開発実機もなにも無いのです。

当時は3DCGツールも非常に高価。（今もまあ十分高いですが。）

なのでこの頃は、その（前の社長の）私物のパソコンに "トゥルースペース" という安価なCGソフトを入れて、それだけでモデルを作ってました。で、この "トゥルースペース" がまた使いにくい（笑）。
この時のバージョンでは、頂点座標も手入力。紙の上で一度、計算をして角度を決めてから座標入力してポリゴンを作ってました。テクスチャーを貼る機能も無いから全身生ポリゴンに色変えのみで表現。だから目も口もない。

そこからパソコンの "プリントスクリーン機能" で画像を撮って Photoshop で切りぬいて企画書にイメージ画像として貼りつける。

こうやって活躍想像図をいくつも作りながら、企画書を作っていきました。

ちなみに、この時の "サイバ子ちゃん" のモデルは研修をかねて私が作りました。

たぶん今見ると目がつぶれると思います。

そうして苦労の末、
出来上がりつつあったこの企画
『CYBER-CONNECTION（仮）』
はだいたい1カ月くらいで……
ボツになりました。

なにがあったか、というと。

いたってシンプル。ボツにしたのは我々です。みんなで出来上がりつつある企画を見て "これ駄目じゃない？" と思ったのです。

"たぶん、作ることはできるけど全然魅力的じゃないよね。"

と満場一致。

じゃあ、その1カ月はなんだったんだ、と思われるかもしれませんが。けど、この判断は開発がスタートしたあとでは遅い。今、その時その瞬間でしか判断できないことです。みんなで真剣に話しあった結果、勇気を持って全ボツにして全く新しい企画をゼロから考えよう、ということになりました。

10人のメンバーを3つのグループに分けてそれぞれでアイデアを出し合ったり。時には一人で1個出して、10個の企画を比較し合ったり。色々と模索の日々です。

"魅力的じゃない、って何だろう。"

おぼろげながら、"サイバ子ちゃん" の犠牲から学んだ "欠落したもの・必要なもの"。

そもそも "遊んだら面白いゲーム" ではなく、"遊ぶ前から面白そうなゲーム" に見えないといけない。

それはきっと世界観やキャラクターだったり、アクションとしての唯一無二性。

代わりが効かない価値の創造。

そんな時、一枚のらくがきに目がとまります。

WAKA（磯部孝幸）が描いたらくがき。

後の "ワッフルロボ" と
"ワッフルくん"。

この時はみんなでとにかくたくさんのネタを出そう！とそれぞれで絵を描いたり、文字を書いたりしているタイミングでした。

たった一枚の紙切れ。WAKA が描いたロボとイヌヒトの男の子。やわらかい雰囲気に、ロボに乗って走っている姿。長い腕。

例によって、それぞれにまだ名前はありません。

しかし、みんなでその絵を囲んで "ここから広げていけるんじゃない？" と。

ふとしたきっかけで、みんながみんな WAKA の世界観に夢中になった瞬間です。

モノ作りをやってると、必然的に起きる "ある種" の偶然。

ここからは、結構早いものです。

世界を浮島世界にして、担当を分けてそれぞれがアクションのパターンやアイデアを出したりステージやギミックをノートに描いたり。

全員で企画書の素材を作って、全員で仕上げました。

そうして、おおよそ15ページ程度の企画書が出来上がるのです。

企画書の表紙には『LITTLE TAIL リトルテイル（仮）』と書かれていました。

"小さなしっぽ" と "小さな物語" がかけてあります。

そして、アクションの基本は "つかむ・つかまえる・投げ返す"。

この時から、基本的なサイクルは世界中にいる "いたずら小ネコ" を捕まえる、ということも決まっていました。

まだ練りこみが必要な要素としては"バブル弾"の部分。ただ"小ネコ"を拘束するための道具にしてはいけない、他の応用を考える必要は残っていました。
ただ、ステージのバリエーション&シチュエーションとしても、"飛行ステージ"や"トロッコステージ"がすでに企画書に明記されてましたし、遊びの幅としてはすでに予定されていました。

なにより、"魅力的な世界観とキャラクター"がそこにはありました。

うん、面白そう。

アクションとドラマと唯一無二の世界。

みんなが確信と勝算を持った企画書。

そしてスケジュール表。

この時点ですでにおおよそ4カ月が経過。

もう契約して、開発に着手しないとなによりお給料がもらえない。

そう、この時点ではまだなにも始まっていない。なんせ"仕事"が始まってないので。

全くの無給状態でした。

けど、もう大丈夫。

我々には勝算を持った企画書がある。

会社のあるビルの1階のコンビニでコピーをしました。(当然ながらこの頃の会社にはコピー機もあるはずがない。)

スケジュールに書かれた開発期間は12カ月。

それに必要な開発費・要するに見積書を添付。会社のハンコを押して、"いざ送ろう!"となった時に、全員がピタリと止まる。

"あれ?"

"ん?"

"……どこに送ればいいんだ?"

はい、これも笑っちゃう話ですね。

なんと、誰も"どこのメーカーに送ればいいのか"ということを考えずに企画書を作ってました。

当の私自身も、"きっと社長につてがあるんだろう"と思ってましたから。

けど、そんな社長にも"つて"なんかありませんでした。

社長以外のメンバーも同様。

だって、みんな"元・開発者"です。自社ならともかく他の会社のプロデューサーを知ってるはずがありません。恐ろしい話ですが、みんな企画書を作ることに夢中で"その次のステップ=契約"のことを考えていなかったのです。

面白いですね。"全員が開発者"だとこんなこともあるのです。

さて。

そこからどうしたか、というと。

……電話帳です(笑)。

電話帳(関東版)を東京から取り寄せて。東京にあるゲームメーカーの電話番号を調べて、リストを作りました。

1996年当時なので、インターネットはありましたがまだどこの企業も自社のHPがあるわけではありませんでした。なので現在みたいにパッと検索すれば住所や地図や連絡先がわかる、なんてことはなかったのです。

だから、電話帳。

電話帳でわかるのは電話番号だけ。

けど大丈夫。

"どこに送ればいいのかは、電話で聞けばいい"のです。

いわゆる"代表番号"が書かれているメーカーは話は早いのですが、一部のメーカーは"代表番号"が掲載されていませんでした。今で言う"ユーザーサポート窓口"しか無い。

片っぱしから電話をかけました。私が。

そして、伝えるのです。

"我々は福岡市で新たに起業したゲーム開発会社です。オリジナルの企画を提案したいので発送先の住所と部署と担当者名を教えて欲しい。開発スタッフの多くは前職でのゲーム開発経験がある。実績がある。企画書に描かれた内容を実現できる能力がある。ぜひ、仕事をしたい。"

そうすると、いくつかのメーカーからは"で、あればここに送ってください。"との返答が。

しかし、およそ半数くらいのメーカー、先程の代表の電話番号が電話帳に掲載されてなくて"ユーザーサポート窓口"しか掲載されてないタイプのメーカーはうまくいきませんでした。

"ユーザーサポート窓口"の電話番号に電話をして"この番号はユーザー様からの問い合わせを受け付ける番号であって、我々のようないわゆる営業のための窓口ではないことは自覚してます。けど、それでも電話帳に掲載されていた番号がここしか無かったのでかけました。できれば然るべき部署・担当者の番号を教えて欲しい。そうすればそちらにかけ直します。"と伝えました。

が、答えはNO。

"おつなぎすることはできません。"の一点張り。

……え!?

正直、驚愕でしたが。ここでは食い下がるしかありません。

"じゃあ、新規で御社と仕事がしたい!と思っている企業はどうしたらいいんですか?"と尋ねても"この窓口でないことは確かです。"としか言われない。

……は!?

まあ、正直。この頃のゲームメーカーのいくつかはいわゆる"鎖国"状態。

積極的に外の会社と交流を持つこと自体がありえない状態。それよりも優秀な人材の流出を防ぐ。機密が漏えいすることを防ぐ。そういう考えが"先"にあったのでしょう。

"飛び込み"の営業なんて論外だったのです。

まあ、ゲーム業界の過去の歴史が企業に"そういう"判断をさせてしまっていたのでしょう。

悲しく寂しい話ですが。現実です。事実です。受け止めましょう。

結果的に、"プロデューサー様にお渡しください。"と封筒に書いて、計12社に企画書を送りました。(ユーザーサポート窓口も含む。)

それから返答があったのが6社。(!)

"具体的に話をしよう。一度会って話そう。"

と言ってくれました。

直接、東京に行って会って話をしたり、福岡にお越しいただいて話をしたり。具体的に話をはじめてからだいたい3社まで絞られました。

話が進むと、次第にそれぞれの会社から"できればこうしていきたい"とか"こういう条件ってのめる?"というような交渉というか、具体的な条件提示が出されてきました。

うち1社は"資本金を入れさせて欲しい。そして東京に引っ越してほしい。"と言われ、さすがにそれはないだろう、とみんなで話し合って辞退させていただきました。

そしてもう1社は"企画に時間をかけよう。仕様がはっきりと決まったら契約しよう。"と言われ悩んだ挙句、やはりこちらから辞退させていただきました。我々は"すぐに"仕事がしたかったのです。

結果的に最後の1社と契約を交わすことになりました。

それが株式会社バンダイ。

16年以上にわたる長い長いお付き合いのはじまりです。

この頃のバンダイは中野坂上という場所にあり、すごく綺麗なビルに入ってました。

皆さんがよく知る、いわゆる"おもちゃのバンダイ"とは別にビデオゲーム事業部が独立している状態。("おもちゃのバンダイ"は浅草にあります。)

我々は仕事の開始と同時に、この中野坂上にあるバンダイ・ビデオゲーム事業部に足しげく通うことになります。

基本的な企画もスケジュールも予算もすんなり通り、念願の開発機材もそろってようやく開発のスタートです。
がらーん、と何も無かった会社に机が入り、椅子が入り、パソコンが人数分ずらーっと並んだ時は感動しました。

"ああ、いよいよ始まるんだなあ。"

そしてバンダイとの最初の打ち合わせ。東京に出張し、中野坂上に向かいます。

企画に対しての意見交換会。

"もっとこうして欲しい"とか"今のままだとここが難点だ"とか色々と開発が進み切ってしまう前に意見をもらおう、という会です。

自分たちで企画して、承認・契約もしていただいていながらも、やはり不安です。

開発の後半で言われるよりも早い段階で言われた方がいいに決まっています。少なからずなにか要望があるはずだ、と思ってこちらから提案をしました。

"実際のところどうですか?不安なところはないですか?気になるとこは?ここだけはどうにかして欲しいとかは?"

我々の提案・相談に対して、バンダイから"さあ、どんな意見が出るのかな?色々と言われるのかな?"とドキドキして会議にのぞみます。

ところが。

全面的に大絶賛。

"まさかプレイステーションでこんな3Dのアクションゲームが作れるとは。ぜひこの調子ですごいものにして完成させて欲しい。絶対売れる!君たちはすごく優秀で期待している。"と。
・・。

いや、心底嬉しいんですよ?褒められて期待されて嫌な気持ちになる人はいません。ましてや自分たちで企画して提案して契約までしてるタイトルなので"全面的にダメ出し"をされることは無い、とは思っていましたが少なくとも"ここがちょっと気になるね。"くらいは出てくるだろうと思っていましたから。まさか"全面的に大絶賛"されることになるとは思ってもいませんでした。

……。

いやいや、これでは何のために飛行機代を使って東京まできたのかわからない。将来のために少しでも"懸念点"を引き出してもらおう。そう思って。

"もっと大成功するために、やったほうがいいことはありますか?"

と質問したところ、みなさん"キョトン"。

"別に。今のままでいいんじゃない?"と。

……。

えーっと。

こちらから言い方を変えるべきだ。

"例えば、今の状態よりももっともっと良くするためには何が必要だと思いますか?"

思い切って、食い下がって、ぶつけてみました。

そうすると"うーん。ちょっと考えさせて。"と言われました。

"社内で色々聞いてみて、意見がまとまったら後日連絡しますよ。"と。

それ以外に会議で出た意見は特に無く。我々のメンバーの開発実績の話や、この企画にかける"思い"などをたくさん伝えて、2時間くらいで会議を終えて。最初の東京日帰り出張は終了となります。

なんだろう、この感じは。

本当にこんな感じでいいんだろうか?

そう思いながらも、福岡に戻ったあとは全スタッフを集めて報告会。

大絶賛だったこと、要望は後日まとめてからいただけるだろうこと。あとバンダイの人の雰囲気などなど。

みんなで情報を共有しました。

(この時のバンダイの担当プロデューサーについて語ってもいいのですが、既に退職をされてますのでここでたくさんのことを語ったとしてもあまり未来に繋がりそうにないので割愛します。あくまでこの頃の"バンダイ"として話を続けます。)

そして後日。バンダイから言われたのは2点。

1) ヒロインを作って欲しい。
2) アニメを作って(挿入して)ドラマを表現して欲しい。

まず 1) のヒロインについて。

そう、当初の企画にはアリシアもステアもフレアも存在してなかったのです。

主人公と助手と署長だけがいて。

ロボに乗って世界中にいる小ネコを捕まえるアクション。

加えて 2) のアニメパートの挿入。

"これはもっとストーリー性を高めて欲しいという要望だ。"

という感じで社内でミーティング。

そもそも主人公の名前すら無い状態でしたので。
(企画書には"主人公"とだけ書かれていました。)

順番に登場人物を整理しよう、と。

そして主人公にも名前がつけられました。

この時の主人公の名前は"ワンサー"。

昔の有名漫画家さんのキャラにちなんで私が名付けました。

ワンサーくんと、助手のパンタくん。そしてその上司・署長(結局、最後まで署長は名前なし)。

そしてヒロインのデザイン。

当然 WAKA がデザインをしました。色グロで眼帯をつけてていかにも、な感じ。そしてヒロイン成分を高めるために一人よりも三姉妹のほうがいいだろう、ということでステアとフレアが生まれます。この時からすでにアリシアが赤。ステアが青。フレアが黄色。という感じにカラーバランスも考慮されてました。

で、裏で糸を引く悪役の商人・フールが誕生します。

こうなるとそこはやはりサイバーコネクト。どんどんキャラが増えていきます。

ワンサーくんには世界の歴史を語ってくれる祖父がいたほうがいいだろう、ということでラッセルじいちゃん。

ライバルキャラのシアン。そのシアンが仕えるテリア姫。そのテリアの子守役のじい。そしてこの世界の王様・ハウンド三世。

こうして"因果関係"をもったキャラクターたちがそろいます。

この時からアリシアはワンサーくんのかつての幼馴染という設定がありました。二人の関係を軸に物語を作ろう。

こうすることでアニメ制作も意味が出てくるだろう、と。

世界の脅威として、この時に"鉄巨神"も誕生しました。

この世界はプレーリー王国。数十の浮遊群島からなる国。5万人のイヌヒトと2千人のネコヒトが平和に暮らす世界。
主人公のワンサーくんは辺境パトロールをしているイヌのおまわりさん。かつての幼馴染のアリシアは盗賊・黒猫団を率いるブリス三姉妹の長女。小さい頃はポルト村で仲良しだった二人は今は敵味方に分かれてしまっています。そこに闇の武器商人フールの暗躍により伝説の鉄巨神の復活が企てられる。利用されるアリシア達。立ち向かう主人公。
うーん、燃える。

こりゃ面白い。

イヌヒトとネコヒトの人口差もミソ。圧倒的な人口差を作ることで、この世界に存在する"差別"を描く。

幼いアリシアの"ワンサーはネコヒトの味方だよね?"というセリフに全てが要約されています。

なんて素敵で意味のあるテーマ。

この優しくも残酷な世界の中で。

主人公を操作して、アクションを楽しみながら。

アニメパートと共にドラマに没頭する。

……完璧だ。

ちなみに、このへんのキャラクターや設定・脚本を担当したのは新里。当時のサイバーコネクトには企画という職種は彼一人しかいませんでしたので。当然、私や WAKA も色々と相談には乗りましたが、基本的に新里が一人で全ての設定・脚本を作りました。

このあたりの"まとめる能力"はさすがですね。

こうしてまとめあげた新仕様を持って。

再び、バンダイへ。

"さあ、どういう反応が返ってくるかな?"

"ええ!?もう出来たの?"

それがバンダイの担当者の第一声。

"もう"と言われても、前回の会議からすでに2週間。

しっかりと時間もかけています。

そして会議室でプレゼンテーション。

"前回いただきましたニつのご要望を叶えるべく、新しい設定と仕様をお持ちしました。"

この頃のプレゼン担当は私。というかそもそも私以外のメンバーは全員開発者なのでプレゼンの経験もありません。
そして逆に私は開発者としての能力はまだまだ勉強中で足りません。せめて経験のあるプレゼンくらいはしっかりやって役に立とう、という気持ちもありましたので。まあ、うまいこと役割分担してた感じですね。

ひととおりの説明を終えたあとのバンダイの反応は一言。

"素晴らしい！"

またもや、大絶賛。

我々もイケルと思ってましたので。思った通りのリアクションに素直に喜びます。それからは具体的にアニメパートの制作を行うアニメ制作会社の選定や、進行の相談。そして"困ってることはないか？"と常に聞かれました。

"我々はサイバーコネクトにすごく期待している。この企画も社内ですごく評価も期待も大きい。絶対に売れる。なのでとにかく開発に集中して欲しい。そして機材でもなんでも困ったことがあればすぐに相談して欲しい。"

この頃のバンダイの担当者からは繰り返しこういったことを言われました。

技術力もやる気もチーム力も企画力も。

全てを高く評価されている実感が我々にもありました。

本当にゼロからのスタートでしたので、我々も手ごたえを感じていましたし、期待も評価もされている実感もありました。

まだ、完成までの道のりは遠いのですが。充実した幸せな日々。

しかし。

この『LITTLE TAIL リトルテイル（仮）』プロジェクトの本当の闘いはまだ始まっていなかったのです。

"ワッフルくん"……のちの"ワッフル・ライブレッド"。

主人公は静かに時を待つのです。

本書はプレイステーション専用ゲームソフト『テイルコンチェルト』の完全設定資料集……ではなく。

本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それからCODAへ』の完全設定資料集です。

冒頭にも述べたとおり、『Solatorobo それからCODAへ』を語るにはまずは『テイルコンチェルト』からだろう、ということで。ある意味サイバーコネクト誕生秘話みたいな話から始まりましたが、やはり全然『Solatorobo それからCODAへ』の話に届かなかったですね（笑）。

『Solatorobo それからCODAへ』の話に届くどころか、『テイルコンチェルト』の開発すら終わっていません。

読者のみなさんも、"大丈夫か？"と思われてるかもしれませんが。

大丈夫です。キチンと構成を考えて執筆してますので。ご安心ください。

これから怒涛の『テイルコンチェルト』の開発を経て。

否定され続ける10年。

幻となった『テイルコンチェルト2（仮）』。

バンダイとサイバーコネクト。

内山大輔と松山洋。

バンダイナムコゲームスとサイバーコネクトツー。

鵜之澤伸と松山洋。

そして『Solatorobo それからCODAへ』へと物語は繋がるのです。
幸いにもこの『Solatorobo それからCODAへ』完全設定資料集は全三巻での刊行を予定しています。

本書はその一号目にあたる"Vol.1"。

ぜひ"Vol.2"そして"Vol.3"へと連なるこの物語の結末を楽しみにしていただきたいと思います。

さて。

まだまだ物語は途中ですが。

本書は"Vol.1"らしく、一度ここで幕を下ろそうと思います。

重ねて申し上げますが。

本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それからCODAへ』の完全設定資料集です。

この『Solatorobo それからCODAへ』というプロジェクトを愛し、作品を愛し、そして――本書を手に取ってくれたあなたへ。

あなたがいたから、我々はこの作品を作ることができました。本当にありがとう。

願わくは、これからも。あなたの頭上に星々の輝きのあらんことを！！

"大丈夫。世界は愛にあふれています。"

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役社長
松山　洋

to be continued...

暴走したラーレスは消えました
Et c'est ainsi que le Lares disparut.

そして——
Cependant...

わたしたちに おとずれた平和な時間は……
la période de paix et de joie quis'ensuivit...

ほんのすこしだけ あたえられた ひとときのまぼろし——
n'était qu'une douce et brèveillusion.

「Solatorobo　それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.1-3 -Blue Sky-

2011年11月1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山　洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好　誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
株式会社ミドリ印刷

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先
ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL：092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日　10：00~17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail：cc2store_info@cc2.co.jp
URL：http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

LITTLE TAIL BRONX
Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.1-3 - BlueSky -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.